+DVD

Ausgabe 176 » 6/2008

CyberMedia € 4,99

Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75

PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS

MAN!AC

LUST AM SPIELEN

Spiele-Innovationen 2008

Stylisch, verrückt, anders:
» Mirror's Edge
» LittleBigPlanet
» The Agency – u.v.m.
10 SEITEN SONDERTEIL

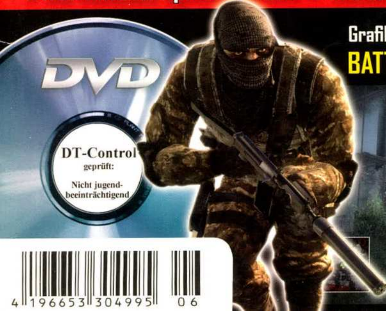
Fallout 3

RPG-Epos im Endzeit-Ambiente
» Vorschau + Interview

SILENT HILL HOMECOMING

Teil 5 im ausführlichen Exklusiv-Preview:
Fakten, Spiel-Eindrücke und Serien-Analyse
8 SEITEN + 9 MINUTEN VIDEO

» 110 Minuten Spiele-Videos » Tests, Reportagen, Previews » von Experten kommentiert



Grafik-Knaller für PS3 und Xbox 360
BATTLEFIELD: BAD COMPANY

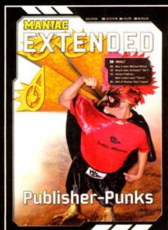


Adventure für Wii und DS
GEHEIMAKTE TUNGUSKA



Highspeed-Download
WIPEOUT HD





10 Seiten Reportagen, u.a.
» Alexey Pajitnov:
Das Leben nach "Tetris"
» Retro: Atari Jaguar



Nintendo



Yoga



Wii Fit




Yoga


Aerobic


Muskelübungen


Balancespiele

Entdecken Sie Wii Fit!

Wii Fit ist: Yoga, Entspannung, Ihr Personal Trainer für zuhause.

Die Wii Fit Software und das Wii Balance Board ermöglichen einen unkomplizierten Einstieg in die Welt des Yoga. Ihr Personal Trainer führt Sie durch jede Übung. Aber Wii Fit ist noch mehr: Sie können Ihren Body-Mass-Index ermitteln und sich Trainingsziele setzen – über 50 Übungen aus vier Bereichen helfen Ihnen dabei, fit zu bleiben. Ob nun entspannendes Yoga oder Aerobic, Muskelübungen oder Balancespiele. Wii Fit ist Fitness und Spaß für die ganze Familie! Entdecken Sie Wii Fit. Ihren Personal Trainer für zuhause.

Um mit Wii Fit und dem Wii Balance Board zu trainieren, sind ein TV-Gerät und eine Wii-Konsole erforderlich (separat erhältlich).





Erhältlich ab 25. April 2008



www.wii.com

Im Set enthalten sind die Wii Fit-Software und das Wii Balance Board.



DVD-INHALT

38 Spiele als Video, 110 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehl... nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an ... de oder
eine Postkarte mit entsprec... eis an
Cybermedia Verlag GmbH, Wallberg... 15 Mering.

Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers ... epasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorha... sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat ':9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player ... türlich auch auf das '16:9'-Format stellen.



Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist.

Titelthema
Silent Hill: Homecoming

Special
Spiele-Innovationen 2008

Trailer
Alone in the Dark
Armored Core: For Answer
Bionic Commando
EndWar
Lego Batman
Sonic Unleashed
Warhammer: Battle March

Preview
Battlefield: Bad Company
Enemy Territory: Quake Wars
Haze
Raiden Fighters Aces
Top Spin 3
We Love Golf!

Test
A-Train HX
Geheimakte Tunguska
Mario Kart Wii (Nachtest)
NBA Ballers Chosen One
Turning Point: Fall of Liberty

Test Import
Bangai-O Spirits
Ninja Gaiden: Dragon Sword

Online
Neu bei PlayStation Network
Neu bei Xbox Live Arcade
Neu bei Virtual Console

Extended
Abspann: Tomb Raider: Legend
Hall of Shame – Atari Jaguar

anyMAN!AC
Alone in the Park

Credits / Outtakes

Ab 18 Inhalte:
Special (erweitert)
Dark Sector (Nachtest)
18

Enemy Territory: Quake Wars

Aliens und Automatikwaffen: Online-Scharmützel für PS3 und Xbox 360 – ausführlicher Spielbericht.

Geheimakte Tunguska

Auf Wii und DS rätseln Adventure-Freunde über den mysteriösen Tunguska-Vorfall.

Haze

Die futuristische Ego-Action mit zwei Realitäten im schonungslosen DVD-Preview.

DVD-INHALT » 06/2008

» Titelthema
Silent Hill: Homecoming

» Special
Spiele-Innovationen 2008

» Trailer
Alone in the Dark
Armored Core: For Answer
Bionic Commando
EndWar
Lego Batman
Sonic Unleashed
Warhammer: Battle March

» Preview
Battlefield: Bad Company
Enemy Territory: Quake Wars
Haze
Raiden Fighters Aces
Top Spin 3
We Love Golf!

» Test
A-Train HX
Geheimakte Tunguska
Mario Kart Wii (Nachtest)
NBA Ballers Chosen One
Turning Point: Fall of Liberty

» Test Import
Bangai-O Spirits
Ninja Gaiden: Dragon Sword

» Online
Neu bei PlayStation Network
Neu bei Xbox Live Arcade
Neu bei Virtual Console

» Extended
Abspann: Tomb Raider: Legend
Hall of Shame – Atari Jaguar

» anyMAN!AC
Alone in the Park

» Credits / Outtakes


» Enemy Territory: Quake Wars


» Geheimakte Tunguska


» Haze

Ab 18 Inhalte:
Special (erweitert)
Dark Sector (Nachtest)

MAN!AC 06/2008 » BATTLEFIELD: BAD COMPANY

» Silent Hill: Homecoming » Top Spin 3
» Enemy Territory: Quake Wars » Haze
» Mario Kart Wii » We Love Golf! u.v.m.

» Wii » PSP » DS

MAN!AC

» DVD

BAD COMPANY™
BATTLEFIELD

Zerstörungsorgie für 24 Spieler

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden

KLEIN, ABER OHO

Automobil- und Finanzbranche haben es vorgemacht: Wer im 21. Jahrhundert vorne mitmischen oder gar Marktführer werden will, muss mit anderen Großunternehmen fusionieren. Um Kosten zu sparen, um das Produktportfolio zu erweitern oder einfach um der Größte zu sein: Sega schließt sich mit dem Spielhallengiganten Sammy zusammen, Vivendi investiert den "World of Warcraft"-Geldregen in den Kauf von Activision, Electronic Arts plant die Übernahme von Take 2.

Theoretisch könnte es uns Gamern gleich sein, ob es bald nur noch wenige Firmen gibt. Hauptsache wir bekommen immer bessere Spiele – egal, ob Ubisoft oder Clover Studios auf der Packung steht. Wer jedoch schon jetzt über Innovationsarmut klagt, schaut mit bangem Blick in eine Zukunft, in der Mizuguchi und Molyneux von EA-Ubivision oder MicroSony in den Ruhestand geschickt werden, damit mehr Geld für die Versoftung des Animationsstreifens "Spider-Man vs. SpongeBob" bleibt.

Doch dazu muss es nicht kommen: Der Erfolg von Wii und DS beweist, dass originelle Produkte gefragter sind als je zuvor. Valves Knobel-Shooter "Portal", der auf dem kostenlosen, von Studenten entwickelten PC-Downloadspiel "Narbacular Drop" basiert, erntet Lobeshymnen und Harmonix' "Guitar Hero" avancierte zum Massenphänomen.

In dieser Ausgabe stellen wir Euch zahlreiche Spiele dieser so genannten 'Independent Developer' vor – im Rahmen unseres Specials "Spiele-Innovationen 2008". Viele der Titel wurden kürzlich auf der Game Developers Conference in San Francisco präsentiert und erscheinen bald über die Download-Plattformen PlayStation Network, Xbox Live und WiiWare. Auf diesem Weg haben kleine Entwickler die Chance, ihre Produkte einer breiten Öffentlichkeit vorzustellen – ohne immense Vertriebskosten und einen finanzstarken Publisher im Rücken.

Letztlich profitiert der Spieler: Ihm werden frische Konzepte, spielerische Experimente und künstlerische Ansätze für wenige Euro auf dem Silbertablett serviert – klicken, herunterladen, Spaß haben. Der Anfang ist gemacht, mit Titeln wie "Riff: Everyday Shooter" oder "N+". Freut Euch mit uns auf neue Ideen von neuen Entwicklern – in MAN!AC werden sie auch in Zukunft ihren Platz haben.

DAS MAN!AC-TEAM



Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. GT 5 Prologue (PS3)
2. God of War: Chains of Olympus (PSP)
3. Mario Kart Wii (Wii)
Hört zurzeit:
The Audition – Champion
Sieht zurzeit:
21 (Kino)



Matthias Schmid
Leitender Redakteur

Lieblingsgenres:
Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit:
1. Bangai-O Spirits (DS)
2. Shenmue (Dreamcast)
3. Crazy Machines 1 & 2 (PC)
Hört zurzeit:
OTEP – alle Alben
Sieht zurzeit:
"Armored Core: For Answer"-Intro (auch auf MAN!AC-DVD)



Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres:
Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Mario Kart Wii (Wii)
2. Everybody's Golf W. Tour (PS3)
3. TiQal (360)
Hört zurzeit:
Remix 64 – Syntax Era
Sieht zurzeit:
die glitzernden Lichter von Las Vegas



Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit:
1. Mario Kart Wii (Wii)
2. GT 5 Prologue (PS3)
3. Silent Hill: Origins (PS2)
Hört zurzeit:
Fettes Brot – Strom und Drang
Sieht zurzeit:
Der letzte König von Schottland (DVD)



André Kazmeier
Volontär

Redaktions-Riese André ist immer noch außer Gefecht. In der nächsten Ausgabe hoffen wir auf seine Rückkehr.



Michael Herde
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit:
1. Battlefield: Bad Comp. (360)
2. Silent Hill: Origins (PS2)
3. God of War II (PS2)
Hört zurzeit:
Portishead – Third
Silent Hill Soundtracks
Sieht zurzeit:
Kanal Telemedial (TV)



Jan Königsfeld
Volontär / Web-Design

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Beat'em-Up, Musikspiele
Spielt zurzeit:
1. Ninja Gaiden (DS)
2. Echochrome (PS3)
3. Yakuza 3 (PS3)
Hört zurzeit:
Learn Japanese with Beb and Alex (Podcast)
Sieht zurzeit:
Die wilden Siebziger (DVD)

TITELTHEMA



AKTUELL

PREVIEW

INTERAKTIV



36 » PREVIEW
Fallout 3



45 » SPECIAL
Spiele-Innovationen 2008

32 » PREVIEW
Guitar Hero Aerosmith / On Tour – und die Donots!



SPIELE-TEST

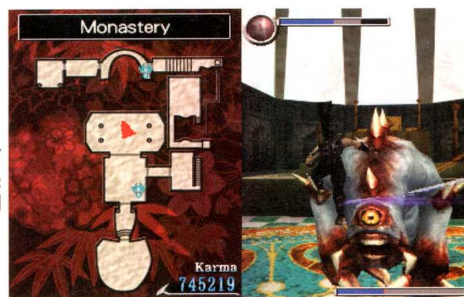
ONLINE

IMPORT

RUBRIKEN

56 » SPIELE-TEST
Wii Fit





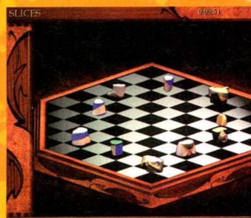
73 » IMPORT
Ninja Gaiden: Dragon Sword



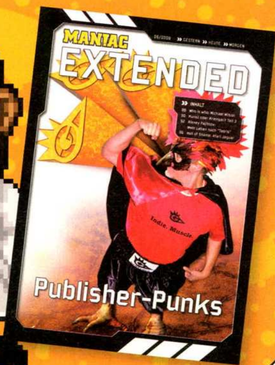
58 » SPIELE-TEST
Silent Hill Origins

EXTENDED









Silent Hill Homecoming

Konamis Horror-Serie kehrt zurück und wir haben das neue Abenteuer gespielt. Begleitet uns auf einen exklusiven Sightseeing-Trip in die Hölle!

"In my restless dreams, I see that town, Silent Hill".

Diese Worte rufen Freunden stramm stehender Nackenhärchen wohlige Erinnerungen ins Gedächtnis. Schließlich entstammen sie dem bisherigen Höhepunkt von Konamis Grusel-Reihe: "Silent Hill 2". Natürlich war das Original 1999 dank echter 3D-Grafik revolutionär und Teil 3 stellt noch heute in Sachen Grafik die Serien-Referenz dar, die metaphorische Mehrdeutigkeit der poetischen Story um James Sunderland und seine verstorbene Frau Mary sucht aber noch immer ihresgleichen – sogar genreübergreifend!

Wie groß war da die Freude, als nach dem mittelprächtigen vierten Teil Nachschub angekündigt wurde: Neben einem obskuren Handy-Abenteuer versprach Konami einen PSP-Ableger sowie eine neue Episode für PS3 und Xbox 360. Zusammen mit der frohen Botschaft wurde Fans der Serie jedoch eine bittere Pille untergejubelt: Weder "Silent Hill: Origins" (Test der PS2-Version auf Seite 58) noch der kürzlich in "Silent Hill: Homecoming" umbenannte Teil 5 werden von Team Silent in Japan entwickelt. Stattdessen kümmerte sich der englische Entwickler Climax um den weitgehend gelungenen Horrortrip für die PSP, während die Amis von Double Helix (siehe Kasten rechts) bis zum Herbst am HD-Debüt der Serie feilen. Anstatt zu bangen, ob es den Amerikanern gelingen wird, das verstörende Flair der Vorgänger einzufangen, haben wir "Silent Hill: Homecoming" bei Konami einen Tag lang ausgiebig auf der PS3 und Xbox 360 gespielt.

Fassen wir die bekannten Fakten kurz zusammen: Der Hauptcharakter heißt Alex Shepherd, ist 22 Jahre alt und kehrt als Kriegsveteran nach Shepherd's Glen zu seiner Familie zurück. Dort fehlen neben dem Bruder Joshua auch der Vater sowie fast alle anderen Bewohner des kleinen Örtchens, das in dichten Nebel gehüllt ist. Das Spiel selbst beginnt jedoch ganz anders...

Mit den Worten "Wo bin ich?" durchdringt ein hilfloser Schrei wie ein großer Löffel den Brei aufgeregter Stimmen, der begleitet von unheilschwangerem Dröhnen in Alex Ohren schwappt. Blitze zucken, einen Moment lang nehmt Ihr schemenhaft die Umgebung wahr. "Wo bringt ihr mich hin?!" ruft Alex verzweifelt und versucht das sonderbare Sirenengeheul zu übertönen. Beim Aufflackern kaputter Neonröhren erkennt Alex Betten und Infusionsständer. Und die Zimmernummer 206. Alex liegt auf einem Bett und wird eilig durch einen Krankenhausflur geschoben. Es herrscht Tumult. Während unser Alter Ego in einem kreisrunden Zimmer abgestellt wird, können wir im Hintergrund für eine Sekunde beobachten, wie ein meterlanges Messer kreischend durch eine Metallwand gleitet und eine Krankenschwester durchbohrt – eine Referenz für



360 Alex Shepherds Abenteuer beginnt im Alchemilla-Krankenhaus in Silent Hill, wo er Röntgenbilder nach einem wichtigen Türcode untersucht.

Serien-Kenner! Gleich danach ist alles still, es ist niemand mehr zu sehen. Zeit aufzustehen, aber Alex ist ans Bett gefesselt. Ein auffälliger grüner Kreis im Bild fordert Euch auf, schnell die A-Taste des Xbox-360-Controllers zu drücken – die allseits beliebten Quick-Time-Events sind also auch in "Silent Hill" angekommen. In "Origins" konnten sie zwar nicht ganz überzeugen, aber mal abwarten. Kaum befreit, erkunden wir den Raum. Mit dem rechten Stick rotiert Ihr die Kamera langsam um Alex herum – ein weiteres Novum. Beim Laufen bleibt die Kamera stets hinter Alex, rückt je nach Umgebung weiter weg oder positioniert sich direkt hinter seinem Kopf. Dafür wurden die beiden Steuerungsvarianten der Vorgänger wegrationalisiert, auch die schrägen, stilbildenden Kameraperspektiven, die früher gelegentlich für Verwirrung sorgten, sind nirgends zu entdecken. Obwohl sich "Silent Hill: Homecoming" dadurch runder spielt, nehmen diese Designentscheidungen leider etwas von der stilistischen Eigenständigkeit der neuesten Serien-Inkarnation. Aber das sind Details, die nur eingefleischte Fans stören dürften.

Habt Ihr die grundlegenden Manöver verinnerlicht, wird es Zeit, den unwirtlichen Raum zu verlassen. An der Wand finden wir eine Notiz, die sich an einen John im Zimmer 205 richtet. Ein sonderbarer Patient aus dem Nebenzimmer wird erwähnt. Vom dumpfen Dröhnen und elektrisierenden Knistern aus Akira Yamaokas Klangschmiede begleitet, erkunden wir das Halbdunkel des Alchemilla-Krankenhauses – "Origins"-Kenner wissen nun: Wir befinden uns in Silent Hill! Während wir noch schelmisch denken "Kaum machen Amerikaner ein 'Silent Hill', schon ist die Hauptfigur ein Soldat", erreichen wir eine Zelle, in der ein Junge sitzt und vor sich hin summt. Allem Anschein nach ist das Alex' Bruder Joshua, der aber reagiert nicht auf unser Rufen. Also gehen wir zum Türöffner, der – wer hätte es gedacht – einen sechsstelligen Code verlangt. Auf der Suche nach den Zahlen durchstreifen wir vorsichtig die wenigen Räume, die nicht verschlossen oder blockiert sind. Im Schwesternzimmer hängen ein paar Röntgenbilder an einem Leuchtbrett, was uns im Augenblick aber nicht weiterhilft. Im nächsten Raum beobachten wir die Schatten an der Wand. Im Schein unserer Taschenlampe tanzen sie einen bedrohlich wirkenden Reigen und lassen uns ein ums andere Mal paranoid zusammenzucken. Als wir an einem handelsüblichen Tischventilator vorbeischlendern, kommen wir aus dem Staunen nicht

Beim Aufflackern kaputter Neonröhren erkennt Alex die Zimmernummer 206.



360 Befreit Euren gefesselten Helden durch schnelles Knöpfchendrücken. Quick Time Events wie hier wird es an zahlreichen Stellen im Spiel geben.

DOUBLE HELIX: FUSION DER KREATIVEN

Nach Zerschlagung und Verkauf des einstigen Spitzenstudios Shiny Entertainment (gegründet von David "Earthworm Jim" Perry) führt Foundation 9 die Reste mit The Collective ("Star Wars: Revenge of Sith", "The Da Vinci Code: Sakrileg") zusammen. Das neue Studio heißt Double Helix, sitzt im kalifornischen Irvine und wird vom Skandinavier Michael Persson geleitet, einem langjährigen David-Perry-Mitarbeiter und Chefprogrammierer von "Enter the Matrix". Mit Studios wie Double Helix, Sumo Digital, Amaze und Digital Eclipse und rund 900 Angestellten ist F9 das größte unabhängige Entwicklungshaus der Welt.




360 Im Schein der Taschenlampe macht Alex eine grausige Entdeckung. Die sind in "Silent Hill: Homecoming" übrigens an der Tagesordnung.

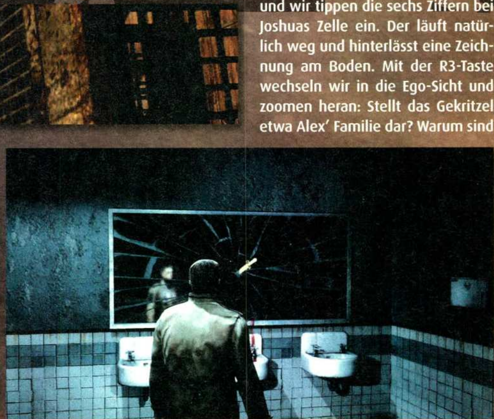
heraus: Die filigrane Struktur des Schutzgitters wird originalgetreu und ohne Flackern an die Wand geworfen!

Vor lauter Begeisterung darüber haben wir glatt vergessen, wonach wir gerade suchen. Hier schafft neuerdings ein Blick ins Menü Abhilfe: Dort legt Ihr im Verlauf des Spiels nicht nur ein Archiv aus Hinweisen, Fotos und Zeichnungen an, sondern erfahrt auf Knopfdruck sogar Eure aktuelle Aufgabe. Auf der Suche nach dem Code betreten wir einen Flur, der von toten Körpern gesäumt wird. Und irgendwo weint ein Baby. Wir erreichen eine Tür und bemerken eine weitere Neuerung: Wo Ihr früher eine Ladepause erdulden musstet, öffnet sich dank der Rechenpower von PS3 und Xbox 360 die Pforte unmittelbar. Wenn Ihr mit dem richtigen Timing eine Taste drückt, geht's sogar noch schneller, denn dann stößt Alex die Tür mit seiner Schulter auf. So oder so seht Ihr also schon vor dem Betreten, was Euch erwartet. In unserem Fall ist das ein großer zerbrochener Spiegel. Beim Näherkommen verrät uns eine kontextsensitive Anzeige, dass Alex per A-Taste über hüfthohe Hindernisse klettern kann. Einige Schritte weiter finden wir eine Röntgenaufnahme. Moment, war da nicht vorher dieses Leuchtbrett? Genau, also wieder zurückklettern, Tür aufrempeln und den Gang mit den Leichen betreten. Nun aber schnell, wir wollen schließlich noch viel mehr vom Spiel sehen. Erst jetzt bemerken wir das Fehlen einer Renntaste, stattdessen bestimmt Ihr mit dem Analogstick Euer Tempo. Plötzlich kracht eine Deckenplatte direkt vor uns herab und ein bluttriefender Körper baumelt vor unserer Nase. Ein plumper Schockeffekt in "Silent Hill"? Seid beruhigt, denn während der gesamten Spielsitzung bei Konami sind wir nur zweimal erschrocken: einmal an dieser Stelle und das zweite Mal, als eine Mitarbeiterin von Konami unbemerkt unser Spielzimmer betrat und die Tür hörbar hinter sich schloss!

Wir betreten einen Flur, der von toten Körpern gesäumt wird. Und irgendwo weint ein Baby.

Zurück im Schwesternzimmer hängen wir das Röntgenbild an die Wand, schalten ein und sehen einen Lungenflügel sowie drei Zahlen. Also muss die zweite Hälfte her – die Suche geht weiter. Der Rest des Codes ist schnell gefunden und wir tippen die sechs Ziffern bei Joshuas Zelle ein. Der läuft natürlich weg und hinterlässt eine Zeichnung am Boden. Mit der R3-Taste wechseln wir in die Ego-Sicht und zoomen heran: Stellt das Gekritzel etwa Alex' Familie dar? Warum sind


360 Auf der dunklen Seite hat's eine scharfe Krankenschwester auf Alex abgesehen. Wir staunen über grandiose Animationen und die vielen Details.


360 Auf der Damentoilette des Krankenhauses findet Alex ein Messer. Das ist auch nicht schwierig, denn das Objekt seiner Begierde leuchtet golden.

KÄMPFE IN "SILENT HILL: HOMECOMING"

Für das erste "Silent Hill"-Abenteuer in HD-Optik wird das Kampfsystem generalüberholt. Die Entwickler versprechen flottere und abwechslungsreichere Kämpfe mit intelligenteren Gegnern, an denen Ihr nicht mehr problemlos vorbeirennen könnt. Aus diesem Grund habt Ihr in "Silent Hill: Homecoming" erstmals zwei Angriffstasten: eine für schnelle Attacken und eine für starke Hiebe, die Ihr durch Gedrückthalten aufladet. Mit gut getimten Manövern schleudert Ihr Feinde sogar krachend gegen die Wand. Per Druck auf die B-Taste bzw. den Kreisbutton macht Alex eine Seitwärtsrolle. Haltet Ihr den linken Trigger gedrückt, wechselt Ihr in den Kampfmodus. Nun hechtet Euer Held nicht mehr, sondern weicht Angreifern mit einem schnellen Seitschritt aus. Damit nicht genug: Wenn sich lästige Krabbelkäfer an Euch festklammern, sich blutverschmierte Hunde ohne Fell auf Euch stürzen oder wann immer Euch in den nebligen Gassen der Stadt Gegner ätzenden Rauch ins Gesicht blasen, sorgen Quick-Time-Events für zusätzliche Hektik. Im Irrsinnstempo hämmert Ihr auf die eingeblendete Taste, um Euch zu wehren. Am Boden liegende Feinde dürft Ihr nicht mehr treten, dafür gibt es unterschiedliche Fatality-Moves. Während wir mit dem Knöpfchengetrommel noch nicht richtig warm werden, gefällt uns die insgesamt rundere Steuerung gut. Ein bisschen Feinarbeit müssen die Entwickler aber noch leisten, vor allem beim Ausweichen nach hinten verhalten sich Steuerung und Kamera noch etwas bockig.



360 Liegt ein Hund am Boden, gibt Alex ihm mit dem Eisenrohr den Rest.

dann nur Vater, Mutter und Joshua zu sehen?

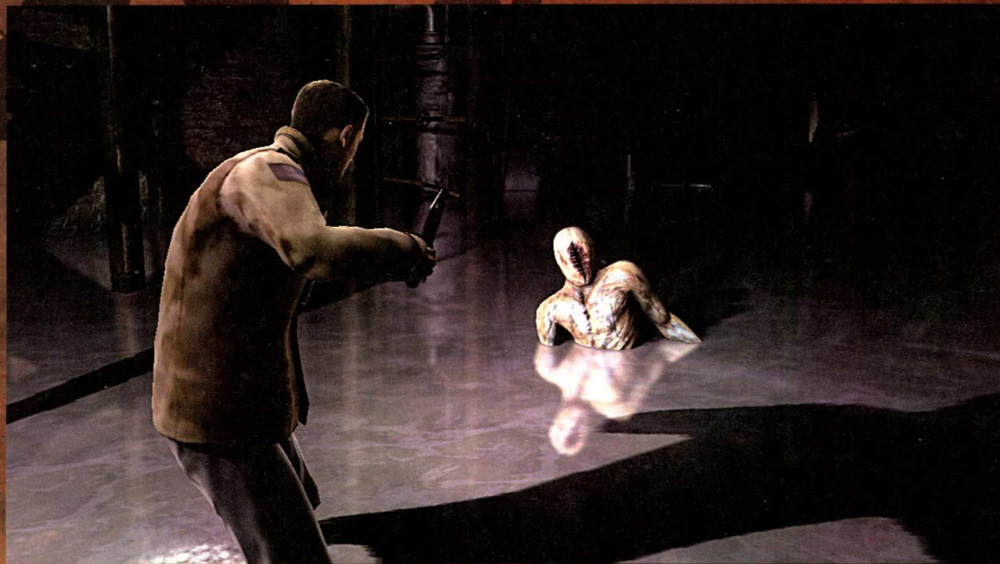
Gleich darauf erkunden wir den Toilettenbereich und entdecken den ersten Speicherpunkt – ein Indiz für einen folgenden Kampf? Bingo! Auf der Damentoilette finden wir ein Messer, das im Spiegel steckt und durch einen goldenen Schimmer sofort als wichtiger Gegenstand zu erkennen ist. Kaum haben wir es herausgezogen, heulen die allzu vertrauten Sirenen los. In der folgenden Cut-Scene löst sich die Umgebung auf und die rostig-maroden Gitter der dunklen Seite von Silent Hill kommen zum Vorschein. Die Tür der hintersten Kabine öffnet sich und eine beeindruckend modellierte Krankenschwester stakst auf Alex zu. In der folgenden Auseinandersetzung bemerken wir, dass Alex' Messer blutige Schnitte am Körper seiner Widersacher hinterlässt – auch das ist neu in "Silent Hill: Homecoming". Kurz darauf liegt die Schwester am Boden, treten dürfen wir sie jedoch nicht. Was bei Kämpfen sonst noch verändert wurde, verrät Euch der obige Kasten.

Bereits nach den ersten Spielminuten wird klar, dass "Silent Hill: Homecoming" trotz einiger Veränderungen hin zum einsteigerfreundlichen Survival-Horror noch immer ein klassisches Action-Adventure ist, das mit bekannten und bewährten Zutaten ein verstörendes Horrorsüppchen kocht. Die Gegnerdichte ist äußerst gering, im Verlauf unseres Probezocks begegneten wir kaum mehr als zehn Feinden. Dafür konnten wir uns einen guten Eindruck von Atmosphäre, Story und den Rätseln machen.

Nach seiner ersten Konfrontation mit den Schwestern streift Alex weiter durch das Alchemilla-Krankenhaus, quetscht sich durch



PS3 Im Haus seiner Eltern trifft Alex auf seine apathische Mutter.



PS3 Manche Monster tauchen plötzlich aus dem Wasser auf und verschwinden wieder. Da bleibt keine Zeit, um fehlende Wellen zu bemängeln.



360 In den nebelverhangenen Straßen von Shepherd's Glen trifft Alex auf Elle. Die hat nicht nur ihn vermisst, sondern sucht auch nach verschwundenen Bürgern.

teils enge Mauerspalten und trifft auf drei weitere Schwestern, die sich durch lautes Rasseln des serientypischen Radios ankündigen. Weil sie wie gehabt von Licht und Schall angezogen werden, machen wir die Taschenlampe aus und bleiben regungslos stehen. Wir beobachten ein bizarres Schauspiel, bei dem uns alle Haare zu Berge stehen: Die traumhaft abgehackten Animationen der morbiden Mädels werden nach einer Weile immer langsamer, bis sie am Ende regungslos dastehen. Ihr entscheidet: kämpfen oder vorsichtig flüchten?

Vor lauter Staunen ist uns bisher noch gar nicht aufgefallen, dass der altbekannte Rauschfilter fehlt! Angeblich sollen diesmal situationsbedingt zahlreiche Effekte zum Einsatz kommen. Einmal haben wir zwar einen sehr dezenten Filter bemerkt, allem Anschein nach ist das volle Programm in der vorliegenden Version aber noch nicht vorhanden. Im Vergleich zu den Vorgängern jedenfalls wirkt "Silent Hill: Homecoming" sehr glatt und sauber.

Wir beobachten ein bizarres Schauspiel, bei dem uns alle Haare zu Berge stehen.

Davon abgesehen erwarten Euch Dialogpassagen, bei denen Ihr aus mehreren Frage- und Antwortmöglichkeiten auswählt. Inwieweit sich Eure Entscheidungen auf die verschiedenen Enden des Spiels auswirken werden, ist noch unklar. Dafür wissen wir aber aus eigener Erfahrung, dass Ihr an manchen Stellen des Spiels auf Quick-Time-Herausforderungen stoßt, bei denen Ihr sofort sterbt, wenn Ihr sie vermasselt. Wie Alex' Aufenthalt im Krankenhaus endet, wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Wechseln wir also zur PS3-Version und steigen wieder ein, als Alex zusammen mit einem Trucker, der frappierend an einen gealterten Travis Grady aus "Silent Hill: Origins" erinnert, nach Shepherd's Glen fährt. In seinem Heimatort angekommen trifft Alex auf bizarre Charaktere wie seine apathische Mutter, die Richterin Holloway sowie seine Jugendfreundin Elle. Jeder Nebencharakter hat einen besonderen Grund, in der Stadt zu bleiben. "Du weißt doch: Von hier geht nie jemand weg!" erinnert uns die Richterin bedeutungsvoll. Na, wenn das so ist, können wir die Zeit zum ausführlichen Erkunden der detaillierten Umgebung nutzen. Wir freuen uns über das gespenstische Nebelambiente und staunen über grandiose Charaktermodelle. Im Gesicht von Alex' Mutter erkennen wir kleine Pickel, bei Elle hingegen sticht als Erstes der authentische Stoff ihrer Jeans ins Auge. Allen Charakteren gemein ist die hervorragende Gesichtsanimation, vor allem die subtilen Bewegungen der Augen sind klasse. Und das, obwohl die PS3-Fassung derzeit noch deutlich schlechter aussieht als das Microsoft-Pendant.

Im weiteren Verlauf lösten wir einige Knobeleinlagen, die allesamt ziemlich simpel ausgefallen sind. Wir vermöbeln herrlich scheußlich aussehende und mittlerweile deutlich aggressiver agierende Monster

DETAILS FÜR STORY-SPEKULANTEN

- Die Zahl 206: Welche Rolle spielt die Zimmernummer 206 im Alchemilla-Krankenhaus? Bei Spielbeginn ist sie zu sehen, eine Notiz verweist darauf und Schrottplatzwächter Curtis verrät, dass alle Uhren auf 2:06 Uhr stehen. In "Silent Hill: Origins" trefft Ihr vor diesem Zimmer zudem auf den ersten Gegner des Spiels.
- Alex ist auf keinem der vielen Bilder in seinem Elternhaus zu sehen. Auch auf dem Bild, das Joshua anfangs in der Zelle gemalt hat, waren nur drei Personen.
- Die attraktive Elle und Alex scheinen eine gemeinsame Vergangenheit zu haben. Sie bleibt in der Stadt, um die vielen verschwundenen Personen zu finden.
- Welche Rolle spielen die vier Familien in Shepherd's Glen, denen ein Mausoleum auf dem Friedhof gewidmet ist? Darunter befindet sich auch die Familie des Bürgermeisters Bartlett. Außerdem auffällig: Alex Shepherd – Shepherd's Glen!
- In den ersten Spielstunden erfährt man lediglich, dass Alex lange weg war. Dass er Kriegsveteran ist, wird nicht erwähnt. Warum verrät Konami das schon im Vorfeld? Wer ist Alex?


PS3 Was hat das alles zu bedeuten? Die Standuhr zeigt 2:06 Uhr an und auf dem Familienfoto in seinem Elternhaus ist Alex nicht zu sehen.



360 Käfer klammern sich an Alex und müssen schnell abgeschüttelt werden!



PS3 Im Schein der Taschenlampe windet sich eine gequälte Kreatur. Auf Gegner stößt Alex zwar nicht oft, dafür sind sie aber aggressiver als früher.

und führen diverse Multiple-Choice-Dialoge, von denen jeder mehr Fragen provoziert als beantwortet. Unsere Reise führt uns auf einen verwinkelten Friedhof sowie einen Schrottplatz, wo wir Bekanntschaft mit einem gehäuteten Hund machen und auf den Platzwächter Curtis Ackers treffen. Der undurchsichtige Kerl gibt Alex endlich eine Pistole und verrät, dass alle Uhren in Shepherd's Glen auf 2:06 Uhr stehen geblieben sind...

Nach mehreren Stunden Spielzeit ziehen wir ein Resümee: "Silent Hill: Homecoming" greift das klassische, teilweise sogar altbackene Rezept der Vorgänger auf und mischt Elemente aus aktuellen Action-Titeln darunter. Dennoch liegt der Schwerpunkt nach wie vor auf dem einsamen Erkunden der atmosphärischen Spielwelt, dem Lösen primitiver Rätsel und einer undurchschaubaren, aber ziemlich spannenden Story. In grafischer Hinsicht macht Konamis Horror-Abenteuer bereits einen sehr guten Eindruck, lediglich die Hunde sehen noch arg künstlich aus. Sollten die traditionellen Grießelfilter der Vorgänger in der fertigen Version ausbleiben, wäre das für viele Fans enttäuschend – hoffentlich passiert hier bis zum Release noch etwas! Dafür überzeugt die erste Hörprobe des Spiels: Wummernde Tiefbässe malträtieren Euren Subwoofer, während Metall auf Metall schabt und jeden Hochtöner zum Schwitzen bringt. Häufig zuckten wir zusammen, weil wir wieder einmal einen Stuhl umgestoßen haben, der scheppernd umherpurzelt. Je nach Situation erlebt Ihr monotone Ambient-Klänge, sanfte Trip-Hop-Beats und krachende Industrial-Gewitter.

Schade, dass bis zum Release im Herbst noch so lange hin ist! *mh*



360 In Shepherd's Glen kocht jeder der Nebencharaktere sein eigenes Süppchen: Mitten in der Nacht hebt Bürgermeister Bartlett zwei Gräber aus – für wen die wohl gedacht sind?

INFOS



System	PS3 / 360
Entwickler	Double Helix, USA
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Termin	4. Quartal

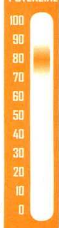
SILENT HILL: HOMECOMING

Das gefällt uns:
- » gewohnt genialer Sound von Akira Yamaoka
- » spannende Story
- » hervorragende Animationen und Top-Grafik...

Daran muss gearbeitet werden
- » ...die durch den sparsamen Einsatz von Störfiltern zu glatt wirkt
- » Rätsel noch zu simpel

"Silent Hill: Homecoming" wird ein äußerst spannender Horrortrip, der aufgrund diverser Neuerungen die Fangemeinde spalten könnte.

POTENZIAL



Stadt des Grauens

Seit neun Jahren zieht es Horror-Freunde nach "Silent Hill". Wir wollten es genau wissen: Was macht diese Faszination aus?

DAS AMBIENTE

Nebel, Rost und das statische Rauschen eines Radios: 1999 versuchte Konami mit einem Horror-Adventure dem "Resident Evil"-Hype zu begegnen. Das erste "Silent Hill" schuf die atmosphärischen Grundpfeiler der Serie. Während Ihr tagsüber in dichtem Nebel herumstochert, knipst Ihr des Nachts die Taschenlampe an. Im herumtanzenden Lichtschein erforscht Ihr düstere Klassenräume der örtlichen Grundschule, verfallene Kellergewölbe oder heruntergekommene Krankenhäuser. Anders als die ersten "Resident Evil"-Teile spielte "Silent Hill" von Anfang an in Echtzeit-Grafik, was schon auf PSone dynamische Kameraperspektiven ermöglichte. Das Gefühl der Bedrohung verdichtete sich durch das unheilvolle Rauschen des Radios, welches bizarre Monstrositäten ankündigte. In Teil 2 (PS2, 2001) kam der umstrittene Grießelfilter dazu, der mit simulierter Bildstörung dem Spiel zu einem natürlicheren Aussehen verhelfen sollte. "Silent Hill 4" brach schließlich mit der Serien-Tradition: Ohne Taschenlampe und Radio durchkämmt Ihr gut ausgeleuchtete, aber enge Örtlichkeiten. Diese sind durch ein Dimensionsloch mit Eurem Apartment verbunden. Der kommende fünfte Teil setzt wieder auf klassische Serien-Elemente.



PSone In "Silent Hill" soll man sich auch vor dem Unsichtbaren fürchten.



PS2 "Silent Hill 2": Nur langsam lichtet sich der serientypisch dichte Nebel vor Euch.



PS2 In "Silent Hill 4" kam das Gefühl der Klaustrophobie dazu.

DER SOUND



Akira Yamaoka (40): Kreativkopf hinter den Soundtracks.

Ohne die charakteristische Soundkulisse wäre die "Silent Hill"-Serie nicht annähernd so verstörend: Akira Yamaoka komponierte bislang fünf Soundtracks, die Teile 2-4 sind über den deutschen Konami-Shop für jeweils knapp zehn Euro erhältlich. Die Musik zu "Silent Hill: Origins" ist bislang nur als Japan-Import erhältlich, Teil 1 hingegen nur schwer zu kriegen. Zudem gibt es in den USA und Japan diverse Special-Editions mit zusätzlichen Stücken. Allen Soundtracks gemein ist jedoch die melancholische Stimmung, die sich durch jeden Track zieht. Die stilistische Bandbreite reicht von monotonen Dark-Ambient-Klängen über lärmende Industrial-Nummern bis hin zu jazzig angehauchten Trip-Hop-Nummern und sanften Piano-Passagen. Wer genau hinhört, erkennt in den Klangkonstrukten organische Sounds wie knurrende Hunde oder menschliches Atmen und Flüstern. Seit Teil 3 wird auch gesungen: Die Synchronsprecher Mary Elisabeth McGlynn und Joe Romersa intonieren schmissig-stimmungsvolle Rocknummern mit hohem Wiedererkennungswert.

Als Inspiration für seine Werke nennt Yamaoka sowohl David Lynchs Lieblingskomponisten Angelo Badalamenti, der seine Gitarrenarbeit beeinflusste, als auch Depeche Mode. Wir entdecken zudem klangliche Parallelen zu den Engländern von Portishead und Massive Attack.



DIE ANDERE SEITE

Das unheilvolle Heulen von Sirenen kündigt sie an: Die andere Seite von Silent Hill verwandelt trostlose Lokalitäten in bedrohliche Höllenorte. Rostige Gitter, blutbeschmierte Wände und eine beängstigende Soundkulisse lehren den Spieler das Fürchten. Der Übergang zur dunklen Welt verändert aber nicht nur Optik, sondern auch Spiel-Elemente: Verschlossene Türen öffnen sich, Wände verschwinden und grausige Monster greifen an.



PS2 Rätseleien wie im Raum der Gehängten (Teil 2) tragen zur düsteren Stimmung bei.

Die andere Seite geht auf die Sektenführerin Dahlia Gillespie zurück, die den Dämon Samael in die hiesige Welt bringen wollte. Dieser sollte aus ihrer gequälten Tochter Alessa geboren werden. Doch Alessas Albträume und ihr wachsender Hass auf Menschen erschufen die dunkle Seite Silent Hills. Die gute Seite Alessas spaltete sich ab und manifestierte sich in Harry Masons Adoptivtochter Cheryl, die Ausgangssituation für Teil 1 – alles klar? Die Hintergründe der anderen Seite bleiben undurchsichtig: Die Entwickler ließen sich durch Filme wie "Jakob's Ladder" und David Lynchs Werke inspirieren. Dazu Masashi Tsuboyama (Chef-Designer der vorigen Teile): "Wir wollen den menschlichen Verstand durch die andere Seite lebendig machen."



PS2 Typisch für die dunkle Seite von Silent Hill sind verrostete, modrige Gittergewölbe (hier Teil 3).

SILENT SPIN-OFF

Abseits der fünf Haupttitel für Konsole und Handheld brachte es "Silent Hill" zu weiterem Ruhm. Bereits 2001 erschien in Fernost die "Play Novel: Silent Hill" für GBA. Doch ohne Japanisch-Kenntnisse bleibt Euch der Roman zum Mitspielen verwehrt. Hiesige Fans freuen sich zumindest über drei Comic-Bände in Deutsch. Neben einer Handy-Version kam der Horror mit dem Lightgun-Shooter "Silent Hill: The Arcade" auch in die japanische Spielhalle. Bereits vor "Origins" fand der Konami-Grusel in Form der "Silent Hill Experience" seinen Weg auf die PSP: Darin finden sich ein Comic, Soundtrack und Interviews. Der von Christophe Gans 2006 inszenierte Hollywood-Streifen erzählt schließlich die Geschichte des ersten Teils, fügt aber weitere Serien-Elemente hinzu. Der Film zählt zu den besseren Spielverfilmungen und bietet Fans zahlreiche Aha-Momente.



PSP Neben einem Comic bietet die "Silent Hill Experience" viel Bonusmaterial.



Silent Hill: The Arcade



Silent Hill auf Blu-ray, HD-DVD und DVD.

DIE CHARAKTERE

Anders als in den meisten Spielen übernehmt Ihr in "Silent Hill" nie die Rolle eines kraftstrotzenden Helden. Vielmehr sind die äußerlich normal wirkenden Charaktere wissentlich oder unwissentlich von ihrer Vorgeschichte gezeichnet. Das beginnt mit Harry Mason aus Teil 1, dessen Adoptivtochter Cheryl ihn nach Silent Hill führt. Wie andere NPCs teilt sie ein tragisches Schicksal, so auch die menschenhassende Alessa Gillespie. Unabhängig von diesen Ereignissen führt ein Brief seiner toten Frau James Sunderland (der Hauptdarsteller im zweiten Teil) nach Silent Hill. Auch hier erzählen Nebencharaktere wie der cholerische Psychopath Eddie und die verwirrte Angela ihre eigene morbide Geschichte. Zuletzt bringt auch James seine eigene traurige Wahrheit ans Tageslicht – er brachte seine Frau um. Ortswechsel: Beim Shopping gerät Heather Mason in "Silent Hill 3" unversehens auf die andere Seite und geht den Ereignissen aus Teil 1 auf den Grund. Das von Harry Mason aufgezogene Mädel wird unversehens mit ihrer Rolle in der Sekte konfrontiert. Allerdings wirken Nebendarsteller wie die Sektenmitglieder Claudia Wolf und Vincent deutlich flacher als im Vorgänger. Nach dieser leichter verdaulichen Story kehrt in der vierten Episode der in Teil 2 erwähnte Massenmörder Walter Sullivan zurück – oder zumindest sein Bewusstsein. Hauptdarsteller Henry Townshend wird in seinem Apartment unvermittelt mit dem verqueren Lebenslauf Walters konfrontiert. In "Silent Hill: Origins" sieht sich Travis Grady schließlich ähnlichen Wahrheiten wie James Sunderland gegenüber.



PS2 Verführerisch: Charaktere wie Maria aus "Silent Hill 2" zeigen dem Spieler meist nur eine Fassade. Doch was führen sie im Schilde?








Verletzlich, verlockend, fanatisch, verloren, wahnsinnig: Doch nicht nur menschliche Charaktere sorgen für ein Wechselbad der Gefühle.

AKTUELL

Neues aus der Welt der Videospiele



Sonic Unleashed

PS3 / 360 / Wii » Sega » 4. Quartal

SPIELE • Fans des flotten Flitzers mussten in den letzten zwei Jahren viel ertragen: Zuerst enttäuschte das erste Next-Gen-"Sonic" auf Xbox 360 mit Chaoskamera und Hakelkontrollen. Wenig später setzte die PS3-Fassung noch einen drauf und ruckelte sich den Wolf. Auch Wii-Besitzer wurden mit "Sonic und die geheimen Ringe" nicht richtig glücklich, zu frustig waren die Levels, zu eintönig der Spielablauf. Als dann noch Erzrivale Mario in "Super Mario Galaxy" wortwörtlich in neue Spielspaßdimensionen vorstieß, war der qualitative Abstand zwischen den beiden Jump'n'Run-Legenden größer als je zuvor. Doch ein Stehaufmännchen wie Sonic gibt so schnell nicht auf - mit "Sonic Unleashed" will die Spaßkugel zurück ins Rampenlicht.

Lead Designer Yoshihisa Hashimoto von Entwickler Sonic Team betont, dass der neue Titel nichts mit den mittelprächtigen Vorgängern gemein, dafür aber die klassischen 2D-Teile zum Vorbild habe. Sonic wird sieben Kontinente bereisen, die grafisch abwechslungsreich ausfallen: Ihr saust vorbei an gekachelten Kalkwänden, die an ein griechisches Urlaubsparadies erinnern, hetzt durch eine arabisch anmutende Lehmstadt und brettert durch das Geäst eines Riesenbaums. Neue Moves sollen den Spielablauf flüssiger machen: Mit dem 'Sonic Boost' räumt Ihr Hindernisse beiseite, via 'Sonic Drift' meistert Ihr Haarnadelkurven und der 'Quick Step' ermöglicht blitzschnelle Ausweichschritte nach links und rechts.

Die markanteste Neuerung ist das Auftauchen einer Werwolf-Version des Igels: Mit ihr tigert Ihr durch Nachtlevels und freut Euch über zusätzliche Kräfte. Die Grafik gefällt uns schon jetzt mit kräftigen Farben und toller Beleuchtung, der Spielablauf scheint viele 2D-lastige Passagen zu bieten.



360 'Quick Step' sei Dank weicht Sonic flugs zur Seite aus.



360 Immer ein Highlight – Sonics legendäre Rail-Passagen.

Musik in 16 x 16 Pixel

LIFESTYLE • Den Multimedia-Künstler Toshio Iwai kennen wir als Macher des Nintendo-DS-Juwels "Electroplancton". In den 90er-Jahren stellte der Japaner am renommierten Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe aus und produzierte für Maxis "SimTunes". Iwais neues und teuerstes Spielzeug heißt Tenori-On, ist 20 x 20 cm groß und besitzt nur 16 x 16 Pixel: Die leuchtenden Knöpfe sind gleichzeitig Interface und Speicher für Kompositionen. Sie repräsentieren jeweils eine Tonhöhe, einen Schlag oder ein Lautstärke-Level. In verschiedenen Modi können Klänge per Step-Sequenzer oder auch als "Bouncing-Balls" erklingen. Das Ergebnis ähnelt einem "Electroplancton" mit breiterem Klangspektrum; eigene Samples lassen sich laden. Synthie-Spezialist Yamaha brachte die Mischung aus Spielzeug und Cyber-Instrument für 629 Pfund nach England. Der Euro-Preis wird sich bei 800 Euro einpendeln.



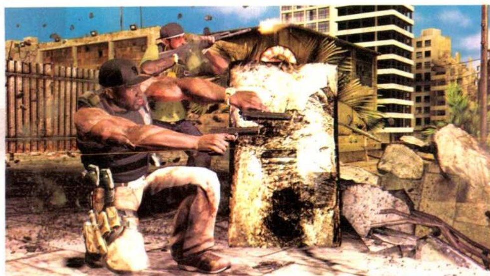


Yamaha bietet Tenori-On-Kompositionen internationaler Künstler zum Download an, darunter Jim O'Rourke (Sonic Youth, Bild links).

50 Cent: Blood on the Sand

PS3 / 360 » Vivendi » 4. Quartal

SPIELE • Es gibt Fortsetzungen, über die kann man sich nur wundern. Braucht die Welt wirklich ein weiteres Spiel rund um Hip-Hop-Star 50 Cent? Anscheinend ja, denn der hierzulande nie erschienene und nicht grundlos indizierte Vorgänger muss genug Geld abgeworfen haben. Die Hintergrundstory vom zweiten Einsatz gibt Grund zum Kopfschütteln: Der halbe Dollar und seine G-Unit-Posse spielen in Nahost ein Benefizkonzert, werden aber um ihren Lohn betrogen und beschließen, sich für das ihnen angetane Unrecht zu revanchieren – natürlich durch das Verteilen von massenhaft Blei und blutigen Prügeln. Wer soviel geballten Unsinn verkraftet, darf auf technisch hochkarätige Action hoffen: Die Unreal Engine 3 sorgt für eine ansehnliche Optik, die Entwickler haben zudem allerlei bewährte Spiel-Elemente von Vorbildern wie "Indiziert", "Indiziert" oder "Indiziert" entliehen. So kommt ein praktisches Deckungssystem ebenso zum Einsatz wie aktivierbare Zeitlupenballereien oder Quick-Time-Events für schnelle Kills.



360 Aber natürlich: Kommt 50 Cent, wird der Nahe Osten schnell befriedet.



360 Reinhauen und wohlfühlen? Die neuen Nahkampf-Counterkills werden von den Entwicklern als besonders brutal angepriesen.

Zitat des Monats



"Wir sind in vielerlei Hinsicht ein Retter in der Not."
– John Riccitiello, CEO von EA, zu den Rockstar-Übernahmeplänen

Game Over für Stormfront?

MARKT • Die Stormfront Studios, 1988 als Beyond gegründet, stellten im April Geschäftstätigkeit und Entwicklung ein. 1991 brachte das Studio mit "Neverwinter Nights" das erste grafische MMORPG ins Netz, pflegte mit "John Madden Football" und "Tony LaRussa Baseball" prominente American-Sports-Marken und lieferte das Schlachtgemälde "Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme". Zuletzt setzte Stormfront die Kinder-Fantasy "Eragon" und "The Spiderwick Chronicles" für alle Konsolen um. Gegründet und geleitet wurde Stormfront von Don Daglow, einem erfahrenen Spieleproduzenten. Daglow ließ nur Könner ins Management: als Chef-Techniker Origin-Veteran und 3D-Pionier Ken Demarest sowie "Medal of Honor"-Programmierer Michael Heilemann, als Produktionsleiter Ray Gresko ("Jedi Knight"). Stormfront bereits vor Monaten verlassen hatte "Turok"-Erfinder David Dienstbier, der zum Sega-Studio Secret Level wechselte. Über die Zukunftspläne von Daglow ist nichts bekannt, auch führte die Nachricht vom Aus zu neuen Verhandlungen: "Vielleicht können wir unsere Mitarbeiter doch noch zurückrufen", verlieh Daglow seiner Hoffnung gegenüber www.next-gen.biz Ausdruck.



PS2 Filmumsetzungen brachten kein Glück – obwohl "Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme" ein gutes Spiel war.

Rock Band

PS2 / PS3 / 360 / Wii » Electronic Arts » 21. Mai (360), 3. Quartal (restliche Plattformen)

SPIELE • In Electronic Arts' Rock-Band spielen zu wollen, wird teuer: Wer alle Instrumente (Gitarre, Schlagzeug, Mikrofon) und Game kauft, muss 240 Euro locker machen. Der Preis errechnet sich aus Spiel (70 Euro) und Instrumenten-Set (170 Euro), ein Rundum-Sorglos-Paket wie in den USA (umgerechnet 108 Euro ohne Steuer) wird es hierzulande nicht geben. Einzeln kostet die Gitarre 80 Euro, das Schlagzeug 90 Euro – das Mikro ist separat nicht erhältlich.

"Rock Band" ist europaweit für einen noch nicht näher bezifferten Zeitraum Xbox-360-exklusiv. Die Versionen für die anderen Konsolen folgen laut EA "im Sommer". Inhaltlich erhalten deutsche Rocker die 58 Songs der US-Fassung und zusätzlich neun Titel von europäischen Künstlern (u.a. "Die perfekte Welle" von Juli, "Beetlebum" von Blur und "Rock 'n' Roll Star" von Oasis). Ab dem 27. Mai stehen alle in den USA veröffentlichten Download-Songs (zurzeit über 70) zum Herunterladen parat. Ein Download-Lied kostet 180 Punkte (ca. 2,25 Euro).



360 "Rock Band" ist in Europa einige Monate Xbox-360-exklusiv.



Oliver Schultes

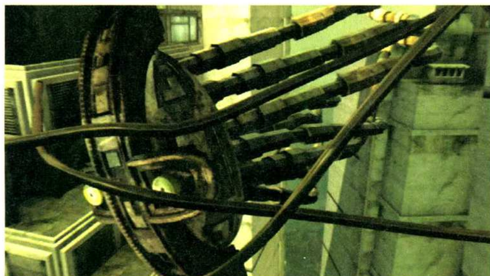
Als deutscher Gamer ist man einiges gewohnt, wurde jahrelang darauf konditioniert, dass Spiele und Konsolen hierzulande Monate später erscheinen als in Japan oder den USA. Den damit meist verbundenen Preisaufschlag nehmen wir achselzuckend hin, viele bemerken ihn gar nicht. Die "Rock Band"-Ankündigung für Europa reißt uns jetzt aus der Lethargie: EAs Musikspiel kommt nicht nur ein halbes Jahr später als in den USA, für das Komplettset muss man auch noch über das Doppelte berappen! Ich halte das für Abzocke, ein solcher Preissprung ist weder mit Transportkosten noch einem schwachen Dollar zu rechtfertigen. Die Erfolgschancen des an sich tollen Spiels im "Geiz ist geil"-Deutschland kann sich jeder selbst ausrechnen...

Linger in Shadows

PS3 » Plastic » nicht bekannt

SPIELE • Vom 21. bis 24. März fand in Bingen am Rhein die Breakpoint 08 statt, die laut Veranstalter größte Veranstaltung der internationalen Demoszene. Dort stellte die polnische Demogruppe Plastic um Mastermind Michal 'Bonzaj' Staniszewski ein interessantes Projekt vor, das dank seines ausgefallenen Designs für Aufsehen sorgte: "Linger in Shadows". Trotz mittelmäßiger Texturqualität begeisterte das PS3-Echtzeitvideo auch uns: Die in trist-stilvollen Grau-und Brauntönen gehaltene Welt ist von wundersamen Wesen bevölkert. Getragen von sphärischer Musik rudert ein schlappohriger Hund durch die Lüfte, saust ein Tentakelroboter durch Straßenschluchten – beide werden von einer Katze beobachtet, die auf einem Wolkenkratzer über die Szenerie wacht. Dann verwüstet eine schwarze Rauchwolke Teile der Stadt und wir staunen über aufwändige Physik-Effekte. Welches Spielprinzip hinter der Demo steht, ist noch unbekannt – Staniszewski versprach uns neue Informationen, sobald Sony den Titel offiziell angekündigt hat.


PS3 Abgedreht: Ein toll animierter Vierbeiner fliegt durch die Lüfte auf einen...


PS3 Mysteriös: Sanft gleitet dieses Tentakelwesen durch eine triste Welt.


PS3 ...Tempel zu – hier sehen wir das Geschehen durch die Augen des Hundes.

Der C64 rockt!

RETRO • Der amerikanische Software-Entwickler Toni Westbrook ist Fan von "Guitar Hero" und gleichzeitig ein treuer Liebhaber des Kult-Heimcomputers Commodore C64; dessen Produktion lief 1994 (im Jahr der ersten PlayStation) aus. Seine alte Leidenschaft wollte Westbrook beim Schritt ins 32-Bit-Zeitalter nicht aufgeben – deshalb entwickelte er einen Adapter, der moderne Konsolen-Controller mit der 9-Pin-Joystick-Buchse der 80er-Jahre verbindet.

Jüngster Coup ist der Anschluss des "Guitar Hero"-Instruments, für das Westbrook die geeignete Software produziert: Das Spiel "Shredz64" ist eine "Guitar Hero"-Hommage mit Tracks begabter 8-Bit-Komponisten (z.B. Jeroen Tel von den holländischen Maniacs of Noise) und kostenlos auf www.synthdreams.com erhältlich; dort wird demnächst auch der PSX64-Adapter erhältlich sein. Wir freuen uns über das Zusammentreffen des legendären SID-Soundchips mit modernen Spiel-Controllern und sind gespannt auf weitere verrückte Westbrook-Projekte – wie wär's mit "Singstar 64" oder "Wii Fit 64"?




SID-Sound trifft auf harte Gitarren-Riffs: Shredz64.

Two Worlds: The Temptation

360 » Zuxxez » 3. Quartal


360 Hübsch: Die neue Grafik-Engine bringt mehr Details auf den Schirm.


360 Auf zu neuen Ufern: "The Temptation" führt auf einen unerforschten Kontinent.

SPIELE • Ihr könnt von Antaloor nicht genug bekommen? Kein Problem, denn "The Temptation" macht da weiter, wo "Two Worlds" aufhört: Die Handlung knüpft an den Vorgänger an und führt Euch durch die Region Oswaroh und die Wüste Drak'ar, später bekommt Ihr per Portal Zugang zu einem neuen Kontinent. Das Abenteuer soll mindestens so umfangreich sein wie der Vorgänger und zahlreiche Verbesserungen wie verfeinerte Kampftechniken und optimiertes Inventar einführen. Optisch wird "Two Worlds: The Temptation" ebenfalls ein Scheibchen drauflegen – eine neue Grafik-Engine soll mehr Detailreichtum bieten und Rucklern vorbeugen.

Die Rückkehr des Rüttelns: Sony Dualshock 3

TECHNIK • Nachdem Sony viel Kritik für die fehlende Rumble-Funktion des PlayStation-3-Joypads einstecken musste, kam Anfang April der neue Dualshock-3-Controller in die US-Geschäfte; in Japan ist das Gamepad seit Ende 2007 erhältlich, in Europa erscheint es im Mai. Für 55 US-Dollar (rund 35 Euro) gibt es das von der PlayStation 2 bekannte Rüttel-Feeling plus Sixaxis-Funktionalität – was Sonys ursprüngliche Behauptung, die beiden Features ließen sich nicht kombinieren, revidiert. Gleichzeitig veröffentlichte SCEA eine Liste kompatibler Spiele; für einige Titel muss ein Patch heruntergeladen werden, damit's rumpelt. Auch alte Titel der PSone-Emulation sind Dualshock-3-kompatibel. Rumble-Effekte werden Konamis "Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots" (das weltweit am 12. Juni erscheint und zusammen mit dem neuen Pad als Bundle erhältlich ist) sowie fast alle anderen Spiele der zweiten Jahreshälfte unterstützen.



PlayStation-3-Spiele mit Rumble-Unterstützung

Titel	Hersteller	Patch nötig?
Burnout Paradise	Electronic Arts	nein
Condemned 2: Bloodshot	Sega	nein
Devil May Cry 4	Capcom	nein
Dynasty Warriors 6	Koei	nein
Folklore	Sony	ja
Formula One Championship Edition	Sony	ja
Gran Turismo 5 Prologue	Sony	nein
Heavenly Sword	Sony	ja
Lost: Via Domus	Ubisoft	nein
MotorStorm	Sony	ja
MLB 08: The Show	Sony	nein
Ratchet & Clank: Tools of Destruction	Sony	nein
Resistance: Fall of Man	Sony	ja
TimeShift	Sierra/Vivendi	nein
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	ja
Turok	Disney	nein
Uncharted: Drakes Schicksal	Sony	nein

Mit 190g ist das neue PS3-Pad gut 50g schwerer als der Sixaxis-Controller; die Produktion von Letzterem stellt Sony nun ein.

Capcom kauft Ninja-Spezialisten K2

WIRTSCHAFT • Die japanischen Entwickler K2 sind als Stealth-Experten bekannt und setzen ihre Ninja-Serie "Tenchu" auf beinahe jede Plattform um – von der PS2 bis zur Xbox 360. Nachdem K2 in den letzten Jahren Capcom zuarbeitete, wird es nun durch einen Aktientausch übernommen und in ein internes Studio umgewandelt. K2s letztes Projekt vor der Capcom-Übernahme war die 3D-Prügelei "Samurai Spirits Sen" ("Samurai Shodown: Edge of Destiny"), die SNK im April in die Spielhalle brachte. An Episoden dieser Beat'em-Up-Serie arbeiteten die K2-Designer bereits vor der Studio-Gründung im Jahr 2000. Welches Projekt sie für die neue Firmenmutter als Nächstes in Angriff nehmen, ist noch nicht bekannt.

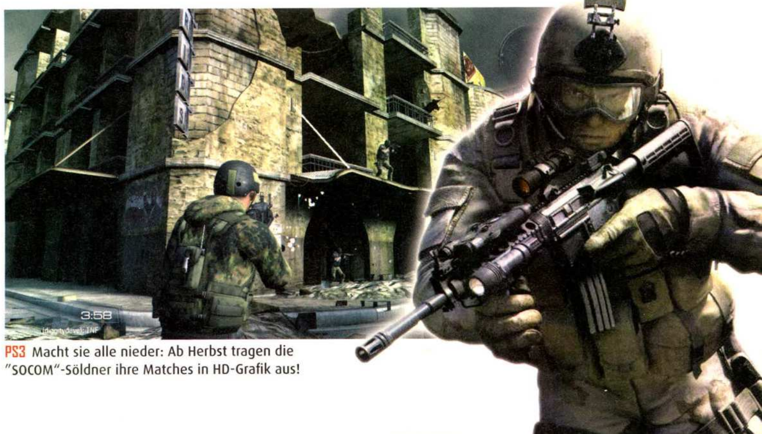


Martial-Arts-Verstärkung: Die Macher von "Tenchu" gehören nun zu Capcom.

SOCOM: Confrontation

PS3 » Sony » November

SPIELE • "Tactical Strike"-Entwickler Slant Six Games nimmt HD-Spieler ins Visier: Ab November duellieren sich bis zu 32 Joypad-Söldner auf der PS3 und meistern verschiedene Team-Aufgaben, wie Ihr sie von PSP und PS2 kennt. Neben den United States Navy SEALs dürft Ihr auch Einheiten des Kommandos Spezialkräfte (BRD), Special Air Service (UK), Unidad de Operaciones Especiales (Spanien) und 1er Régiment de Parachutistes d'Infanterie de Marine (Frankreich) steuern. Umfangreiche Online-Funktionen wie Clan-Manager, Ingame-Forum und Turnierveranstaltungen stehen Euch zur Verfügung. Trotzdem müssen sich Online-Neulinge nicht gleich mit versierten Profis messen – im Einzelspieler-Modus dürft Ihr mit KI-Kameraden trainieren.



PS3 Macht sie alle nieder: Ab Herbst tragen die "SOCOM"-Söldner ihre Matches in HD-Grafik aus!

Im Dialog mit der Parallelwelt: Munich Gaming 2008

WIRTSCHAFT/FORSCHUNG/FAMILIE • Bis ins 21. Jahrhundert gab es keinerlei relevante Videospiel-Veranstaltungen in Deutschland. Seit ein paar Jahren kommt es dicke – Games-Kongresse finden im Quartalstakt statt. Nach Hannover und Köln (Januar & März) traf sich die Branche im April mit Medien-Vertretern, Politik und Ausbildung in München. Die Veranstaltung war gut, der Name deplatziert – warum 'Munich Gaming', wenn bis auf Peter Molyneux kein Engländer da war?





Von der Theorie zur Praxis: Entwickler-Legende Peter Molyneux zeigt sein Xbox-360-Rollenspiel "Fable 2" und dessen Ein-Knopf-Kampfsystem – dies soll Gelegenheitsspielern einen schnellen Einstieg ermöglichen.

Nach einer Publikumsveranstaltung am ersten April-Wochenende eröffnete Bayerns Ministerpräsident Günther Beckstein zwei hochkarätig besetzte Fachtage. Der Ex-Innenminister gilt als Hardliner, was den Schutz vor "bösen" Medien angeht, fand gegenüber dem Spieler-Publikum aber freundliche Worte. Beckstein erkennt Computer- und Videospiele als wirtschaftlichen Wachstumsfaktor an, ebenso deren kulturelle Bedeutung.

Jugendschutz: Wer prüft was?

Für Politiker und Spielevermarkter bleibt Jugendschutz das beherrschende Thema. Das junge Phänomen der Online-Spiele vergrößert die Unsicherheit: "World of Warcraft" und andere MMORPGs werden einmal von der USK geprüft und für ein bestimmtes Alter freigegeben. Das klappt bei anderen Spielen, jedoch nicht bei Online-Welten, die sich schnell und kaum kontrollierbar entwickeln – wer prüft Patches und Erweiterungen? Mit der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) will sich eine Behörde engagieren, die sich bislang nicht mit der Einschätzung von Spielen hervortat und der Branchen-Insider die "Inhaltskompetenz" absprechen. Die USK hat diesbezüglich noch keine Strategie, auch die europäische PEGI-Altersfreigabe ist im Gespräch. Die Branche wünscht sich Rechtssicherheit, doch mit dem dynamischsten Unterhaltungsmedium, das durch die Verschmelzung mit dem Internet an Geschwindigkeit gewinnt, hält das System des Jugendschutzes nicht mit.

Vor dem Hintergrund solcher Diskussionen war es erheiternd, dass gleich nach Dr. Beckstein Peter Molyneux die Bühne betrat, um live aus einer Parallelwelt zu berichten, über die andere aus der Ferne theoretisierten. Der Spieldesigner schlug die Trommeln für "Fable 2" und fasste die Schwerpunkte des Xbox-360-Rollenspiels zusammen: ein verbessertes "Drama" durch mehr Interaktion mit dem Ehepartner des Avatars, mit Kind und Haustier. Erstmals 'erlebt' der Rollenspieler – insofern er eine weibliche Figur steuert – Schwangerschaft und Geburt. Durch einen "asymmetrischen Koop-Modus" soll jeder Spieler, vom Kleinkind bis zur Oma, einsteigen und mitmischen können. Dass die Zukunft dem Bereich der Multiplayer- und Onlinespiele gilt, scheint sicher.

Teut Weidemann, einer der erfahrensten deutschen Spielproduzenten, sieht reine Solo-Spiele in fünf bis zehn Jahren zum Nischen-Medium herabgesunken. MAN!AC fragt sich: Sind sie das nicht jetzt schon?

Spiele, ganz ernsthaft

Mehrere Vorträge befassten sich mit der Ausbildungssituation und dem großen Unterschied zwischen der Wissensvermittlung an privaten Akademien und staatlichen Unis: An Letzteren wird theoretisch geforscht, während private Schulen reine Handwerker ausbilden. Prof. Jens Müller von der FH Augsburg will zwischen den Welten vermitteln und z.B. die Angebote des Qantm Instituts mit denen der Züricher Hochschule der Künste verbinden.

Da Munich Gaming von den Medientagen München veranstaltet wurde, tummelten sich Entscheidungsträger aus der TV- und Verlags-Branche auf der Bühne und im Publikum. Die Fragestellung, ob die öffentlich-rechtlichen Riesen ARD und ZDF Online- und Computerspiele produzieren und vermarkten dürfen, wurde erötert. Dr. Marcus Englert (ProSiebenSat. 1) forderte gesetzlich klare Grenzen und sprach damit wohl für alle Privatsender. Dem Bereich Bildung und Spiel war das 'Serious Games'-Panel gewidmet. Prof. Michael Wagner von der Donau-Universität Krems zitierte eine amerikanische Stimme zur Diskussion um Spiele, die bilden, nicht unterhalten sollen: "Just call them games, seriously." – "Nennt sie einfach Spiele, ganz ernsthaft."



"Wir sind alle ein bisschen krank" relativiert der Psychiater Dr. Bert te Wildt die Auswirkung des Cyberspace auf Jugendliche.



Auf die Wochenend-Veranstaltung für alle auf der Praterinsel...



...folgte im Mathäser Filmpalast ein zweitägiger Kongress für die Fachwelt.

NEWS-TICKER >> +++ Sega-Rennspiele bringen kein Glück: Nach nur einem Spiel ("Sega Rally") wurde das Sega Racing Studio um "Colin McRae"-Erfinder Guy Wilday geschlossen – Grund dafür war der finanzielle Misserfolg der "Sega Rally"-Neuauflage. Nicht besser erging es den "Full Auto"-Machern Pseudo Interactive – auch hier gingen Anfang April die Lichter aus. +++ Hitman ade: Einige Mitglieder des dänischen Entwicklers IO Interactive gründeten das

THQ Gamer's Day 2008

SPIELE • Anfang April lud US-Publisher THQ zum Gamer's Day 2008 nach San Francisco – wir waren vor Ort, konnten fast alle Neuheiten anzocken und erspähten im reichhaltigen Line-up den ein oder anderen Hitkandidaten. Die interessantesten Titel "Saints Row 2", "Red Faction: Guerilla" und "Darksiders: Wrath of War" stellen wir groß im Preview-Teil vor.



Wii Nettes Konzept, altbackene Technik – das Krabblerspiel "Deadly Creatures".

Freunde des testosteronschwangeren Showkampfes – gemeinhin auch Wrestling genannt – freuen sich auf ""WWE Smackdown vs. Raw 2009" und dessen neuartigen Tag-Team-Modus. Beim Anspielen schon richtig gut gefallen hat uns die Offroad-Raserei "Baja", die dank ausgetüftelter Fahrphysik, top Weitsicht und fordernder Hill Climbs zum echten Konkurrenten von "MotorStorm 2" avancieren könnte. "Destroy All Humans! Path of Future" sieht auf der Xbox 360 schon recht schick aus und könnte die "Big Willy"-Schlappe ausmerzen. Enttäuschend hingegen war unser Probezock von "Deadly Creatures": Die Idee, als Skorpion durch Abflusskanäle zu kraxeln, ist zwar nett, Steuerung und Grafik des Wii-Titels waren jedoch noch unausgereift. Ganz anders "De Blob" – bei der drolligen Wii-Hüpferei freuten wir uns über cooles Spielprinzip, einfache Kontrollen und eine blitzsaubere Optik. Abgerundet wird THQs Wii-Angriff von "Big Beach Sports", das in die Kategorie 'unkomplizierter Partyspaß für jedermann' fällt.



360 "Destroy All Humans": Wolkenkratzer in HD grillen macht doppelt Spaß.



360 Jedes Jahr noch ein bisschen schöner: "WWE Smackdown vs. Raw".



360 Das neue Baby der "MX vs. ATV"-Macher – der Wüstenflitzer "Baja."

Pong durch Pusten: Weltrekordversuch in Leipzig

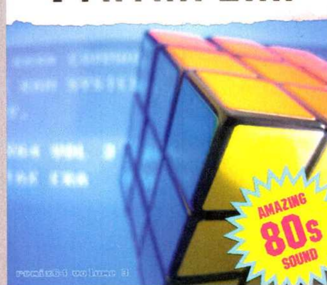
AUSBILDUNG • Gibt es Menschen, die sich noch mit "Pong" vergnügen? Ja, die gibt es. Und zwar in Massen an der Uni Leipzig: Der Physiker Professor Dr. Jörg Kärger lud am 9. März 500 Mitspieler in den Hörsaal. In zwei Teams aufgeteilt, erzeugte das Auditorium durch Pusten auf Flaschenhälsen Töne, die ein Konverter in elektrische Signale wandelte. Die Maschine erkannte die Frequenzen der unterschiedlich gestimmten Flaschen und ordnete sie den Mannschaften zu. Die Pust-Power steuerte zwei "Pong"-Schläger – die Mannschaft, der der Spielball entwischte, verlor. Nie zuvor duellierten sich so viele Menschen am selben Ort gleichzeitig in einem Computerspiel. Mit seiner verrückten Spielvariante will Kärger ins Guinness-Buch der Rekorde. Neu ist die stimmengesteuerte "Pong"-Variante jedoch nicht: Schon Ende der 70er-Jahre wurde in Thomas Gottschalks TV-Show "Telespiele" mit Tönen Tennis gespielt.



Leipzig lehrt den Oldie "Pong" neue Töne und strebt einen Weltrekord an.

C64-Sound im 80er-Klang

Remix 64 » C64audio.com » ca. 15 Euro



MUSIK • Seit einigen Jahren produzieren vor allem europäische Heimcomputer-Fans CDs, auf denen die Chipklänge der C64-Ära professionell aufbereitet sind. Jetzt ging mit "Syntax Era: Remix 64 Volume 3" die jüngste Veröffentlichung an den Start, die sich auch Zocker anhören sollten, die nicht mit dem guten alten Brotkasten groß geworden sind. Der Clou des Albums ist nämlich sein Konzept: Die Neuaufnahmen der SID-Klassiker von Hubbard, Galway, Hülsbeck & Co. wurden konsequent im Stil diverser 80er-Hits von Depeche Mode, Sisters of Mercy oder Michael Jackson gehalten. Etwaige Zweifel am Unterhaltungswert beseitigt Ihr mit den ausführlichen Hörproben auf www.c64audio.com, wo es die CD entweder als Datenträger oder rechtefreie MP3s zu fairen Preisen zu kaufen gibt.

Entwicklerstudio Reto-Moto. +++ Sammlerspaß: Zu "Fallout 3" wird es eine Collector's Edition geben – inklusive Making-of-DVD, Artwork-Buch und Figur. +++ Toter Raum: In Zusammenarbeit mit Starz Media entsteht ein computeranimierter Film zum HD-Horror "Dead Space". +++ Draculas Wiedergeburt: Einem US-Patentamtseintrag zufolge arbeitet Konami an "Castlevania: Order of Ecclesia". +++ Vermehrtes Schulschwänzen verhindern will Hamburgs Innensenator Udo Nagel – er fordert ein Einschalten der Kaufhaus-Anspielstationen erst ab 15 Uhr. +++

Extraleben

Constantin Gillies » CSW Verlag » 17 Euro



BUCH • Wäre es nicht schön, wenn die vor Atari VCS und C64 verbummelten Stunden im Endeffekt zu irgendetwas nützlich wären? Wenn Joystick- und Nerd-Wissen dem Wohl der Menschheit dienen würden? Den Erzähler von "Extraleben" und seinen Kumpel Nick schickt eine versteckte Meldung im indizierten Ballerspiel-Oldie "Raid Over Moscow" auf eine Retro-Reise durch die USA, zu Orten, die Videospielgeschichte schrieben: zu Andy Capp's Kneipe, in der der erste "Pong"-Automat stand, und in die Wüste von Neu-Mexiko, wo Atari 1983 Millionen VCS-Module verbuddelte. "Extraleben" ist ein halb-dokumentarischer und ironischer Trip durch die 8-Bit-Vergangenheit gespickt mit Buddy-Humor und Internet-Wissen. Auf ihrer Fahrt diskutieren die beiden, wann das goldene Zeitalter vorbeiging und ob ihr Hobby mit dem "Aso-Prügelspiel Double Dragon" seine Unschuld verlor.

Der Reisebericht ist lustig, nur manchmal ist der Leser genervt , dass die Helden ständig umkehren: "Unser Problem ist, dass wir beide totale Angsthasen sind." Weder wagen sie es beim Arcade-Aktivisten Walter Day anzuklopfen, noch übersteigen sie den Zaun zum Modulfriedhof. Der Road-Roman verzichtet auf Sex, Gewalt und eigentlich auch jede andere Gefahr und Versuchung. Die im Buch porträtierte "Generation C64" besteht aus Männern, die auch mit 30 nicht erwachsen werden – das aber nicht frustig, sondern entspannend und lustig finden.

Rainy Woods

PS3 / 360 » Marvelous Entertainment » 2008



PS3 Mittlerweile Ermittlungs-Alltag: die obligatorischen Obduktions-Szenen.

SPIELE • Solltet Ihr durch unser "Silent Hill"-Titelthema Lust auf Next-Gen-Horror bekommen haben, merkt Euch schon mal "Rainy Woods" vor, das dieses Jahr auf PS3 und Xbox 360 für gruselige Unterhaltung sorgen wird. Der junge FBI-Agent David Young Henning kommt in eine Stadt in Amerikas Westen, um einen Mordfall aufzuklären. Dabei wird die Spurensuche von allerlei obskuren Vorfällen überschattet. Damit nicht genug: Der Nachwuchs-Columbo leidet unter einer Persönlichkeitsstörung. Änderungen der Tageszeit und des Wetters haben direkten Einfluss auf die Spielewelt.



PS3 Das Setting erinnert an eine Mischung aus "Silent Hill" und David Finchers Thriller "Sieben". Hoffentlich ist die Handlung nicht minder spannend.

Hardware für Stealth-Künstler

HARDWARE • Die Veröffentlichung von "Metal Gear Solid 4" ist für Konami Anlass für hochwertige Bei- und Sondergaben. Für die USA, aber noch nicht für Europa angekündigt, ist ein "Guns of the Patriots"-Bundle mit Bonus-DVD und Soundtrack-CD. In Japan und den Staaten gibt's neben normaler Version und Special-Edition sogar ein Premium Pack mit Bonus-DVD, Dualshock-3-Pad und exklusiver PlayStation-3-Konsole: Das Modell mit 40GB-Festplatte fällt durch sein mattgraues Gehäuse auf. Die getarnte Konsole ist die erste limitierte Ausgabe der Sony-Hardware; in Japan kostet das Premium Pack 52.000 Yen, was aufgrund des hohen Euro-Kurses weniger als 340 Euro entspricht. Umgerechnet 140 Euro kostet schließlich Sonys Japan-exklusiver "MGS 4"-Kopfhörer, der auf dem Modell MDR-DS7000 mit 2,4-GHz-Funkverbindung und 7.1-Kanal-'Virtualphones'-Raumklang basiert.



Die Sonderfarbe der PS3 heißt in Japan 'Hagane', in den USA 'Gunmetal Grey'.

Alpha Protocol

PS3 / 360 » Sega » 2009

SPIELE • Michael Thorton ist vogelfrei. Weil das Vetrauensverhältnis zu seinem Arbeitgeber empfindlich gestört ist, muss der CIA-Agent verdeckt ermitteln und steht zwischen allen Fronten. In "Alpha Protocol", dem jüngst angekündigten Action-RPG der "KOTOR 2"-Macher Obsidian, erlebt Ihr Thortons Werdegang vom Anfänger-Agenten zum Super-Spion. Thortons wachsende Fähigkeiten werden mithilfe von zehn unterschiedlichen Attributen simuliert. Je nach Spielstil eignet Ihr Euch die katzenhafte Schleichmotorik eines Sam Fisher, die technische Ausstattung eines James Bond oder die Feuerkraft eines Master Chief an. Die zahlreichen Schießereien finden ähnlich wie bei "Mass Effect" in Echtzeit statt und nutzen eine Third-Person-Shooter-Spielmechanik. Besonderes Augenmerk legt Obsidian auf die Auswirkungen der Spieldialoge. Je nachdem, ob Ihr Eure Gesprächspartner betört oder beschimpft, werden sie Euch im späteren Spielverlauf freundlich gegenübertreten oder erbost zur Waffe greifen.



360 Ballern, Deckung suchen, weiterhetzen: Die Kämpfe werden actionreich!

PREVIEW

Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
PLAYSTATION 2	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	20. Juni
	Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	31. Juli
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	Juni
	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Musikspiel	26. Juni
	Kung Fu Panda	Activision	Action	26. Juni
	Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni
	Monster Jam	Activision	Rennspiel	29. Mai
	NASCAR 09	Electronic Arts	Rennspiel	12. Juni
	Silent Hill Origins	Konami	Action-Adventure	Mai
	Star Wars: The Force Unleashed	Lucas Arts	Action	3. Juli
PLAYSTATION 3	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Ego-Shooter	26. Juni
	Bourne Komplott, Das	Sierra	Action	27. Juni
	Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	31. Juli
	Civilization Revolution	Take 2	Strategie	2. Quartal
	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Ego-Shooter	Juni
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	Juni
	Grand Theft Auto 4	Take 2	Action	29. April
	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Musikspiel	26. Juni
	Haze	Ubisoft	Ego-Shooter	22. Mai
	Incredible Hulk, The	Sega	Action	Juni
	Iron Man	Sega	Action	Mai
	Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni
	Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots	Konami	Action-Adventure	12. Juni
	Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	2. Quartal
	NASCAR 09	Electronic Arts	Rennspiel	12. Juni
	Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Ego-Shooter	Mai
	Star Wars: The Force Unleashed	Lucas Arts	Action	3. Juli
XBOX 360	Alarm für Cobra 11: Crashtime	Activision	Action	8. Mai
	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	20. Juni
	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Ego-Shooter	26. Juni
	Bourne Komplott, Das	Sierra	Action	27. Juni
	Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	31. Juli
	Civilization Revolution	Take 2	Strategie	2. Quartal
	Command & Conquer 3: Kanes Rache	Electronic Arts	Strategie	26. Juni
	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Ego-Shooter	Juni
	Final Fantasy XI 2008	Square-Enix	Rollenspiel	23. Mai
	Grand Theft Auto 4	Take 2	Action	29. April
	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Musikspiel	26. Juni
	Incredible Hulk, The	Sega	Action	Juni
	Iron Man	Sega	Action	Mai
	Kung Fu Panda	Activision	Action	26. Juni
	Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni
	Lost Planet: Extreme Condition - Colonies Edition	Capcom	Action	Juni
	Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	2. Quartal
	NASCAR 09	Electronic Arts	Rennspiel	12. Juni
	NBA Ballers: Chosen One	Midway	Sportspiel	25. April
	Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Ego-Shooter	Mai
	Star Wars: The Force Unleashed	Lucas Arts	Action	3. Juli
WII	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	20. Juni
	Battle of the Bands	THQ	Musikspiel	16. Mai
	Boom Blox	Electronic Arts	Geschicklichkeit	8. Mai
	Brothers in Arms Road to Hill 30	Ubisoft	Ego-Shooter	30. Mai
	Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	31. Juli
	Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin und der Spiegelturm	Square-Enix	Rollenspiel	9. Mai
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	20. Juni
	Geheimakte Tunguska	Deep Silver	Adventure	25. April
	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Musikspiel	26. Juni
	Hannah Montana - Welttournee im Rampenlicht	Disney	Musikspiel	29. Mai
	Incredible Hulk, The	Sega	Action	Juni
	Iron Man	Sega	Action	Mai
	Kung Fu Panda	Activision	Action	26. Juni
	Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni
	Monster Jam	Activision	Rennspiel	29. Mai
	Sports Island	Konami	Sportspiel	2. Quartal
	Star Wars: The Force Unleashed	Lucas Arts	Action	3. Juli
	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Beat'em-Up	2. Quartal
	Wii Fit	Nintendo	Fitness-Training	25. April

Was bedeutet...?

MAN!AC

Das gefällt uns:
- **über 100 Seiten**
- **mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite**
- **zusätzliche Infos auf DVD**

Daran muss gearbeitet werden:
- **noch mehr Spiele im Preview- und Testteil**
- **spielbare Demos**
- **alle Spiele auf DVD**

Dank neuem Look auf der Überholspur: MAN!AC passt sich dem Next-Gen-Trend an und bietet noch bessere Optik sowie mehr Inhalte.



MAN!AC

Optisch gefällt die Neuausrichtung von MAN!AC, auch inhaltlich überzeugen die neuen Rubriken und Elemente. Langjährige Leser müssen sich jedoch erst an das frische Design gewöhnen.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

Angespielt: Für das Preview steht uns eine spielbare Version zur Verfügung, wir können also tiefergehende Eindrücke schildern und eine Einschätzung abgeben, in welchen Wertungsregionen der Titel beim Test wohl landen wird.

First Look: Uns liegen erste Bilder und Infos vor oder konnten den Entwicklern beim Spielen über die Schulter schauen. Für eine kompetente Potenzial-Einschätzung reichen unsere Eindrücke allerdings nicht.



PSP	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square-Enix	Rollenspiel	20. Juni
	Everybody's Golf 2	Sony	Sportspiel	28. Mai
	Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	2. Quartal
	Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni
	Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel 2	Konami	Multimedia	2. Quartal
	R-Type Command	Sony	Action	Mai
	Star Wars: The Force Unleashed	Lucas Arts	Action	3. Juli
	Tour de France 2008	Focus	Simulation	20. Juni
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	2. Quartal
DS	Apollo Justice: Ace Attorney	Capcom	Simulation	9. Mai
	City Life DS	MonteCristo	Strategie	2. Quartal
	Civilization Revolution	Take 2	Strategie	2. Quartal
	Geheimakte Tunguska	Deep Silver	Adventure	25. April
	Hannah Montana Music Jam	Disney	Musikspiel	29. Mai
	High School Musical: Work This Out!	Disney	Musikspiel	8. Mai
	Hot Wheels: Beat That!	Activision	Rennspiel	2. Quartal
	Incredible Hulk, The	Sega	Action	Juni
	Iron Man	Sega	Action	Mai
	Jackass - The Game	Empire	Action	16. Mai
	Kung Fu Panda	Activision	Action	26. Juni
	Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni
	Mahjongg DS	Braingame	Denken	4. Juli
	Monster Jam	Activision	Rennspiel	29. Mai
	New International Track & Field	Konami	Sportspiel	2. Quartal
	Piraten: Duelle auf hoher See	Oxygen	Action	28. Mai
	Spore Creatures	Electronic Arts	Simulation	2. Quartal
	Star Wars: The Force Unleashed	Lucas Arts	Action	3. Juli
	Zoo Hospital	Eidos	Simulation	Mai

Saints Row 2

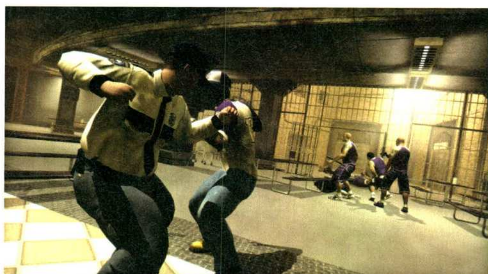
Das gibt's nur in der MAN!AC: Unser Informant in Stillwater hat uns geheime Informationen zum neuen Bandenkrieg der Saints zugespielt.

Stillwater Police Department, Akte "Saints Row 2": Unsere Beamten melden seit einiger Zeit vermehrt Gewalttaten durch die Saints-Bande. Zwei Jahre lang war alles ruhig, jetzt rottet sich die gewalttätige Meute erneut zusammen, um den drei größten Gangs der Stadt den Krieg anzusagen. Der Rädelsführer lässt sich schwer beschreiben: Wir wissen weder, ob er oder sie dick oder dünn, groß oder klein, schmächtig oder muskulös ist – alles ist möglich. Auch Tätowierungen, modische Accessoires oder exotische Frisuren können wir nicht ausschließen. Augenzeugenberichte sprechen von einer großen Anzahl ordinärer Gesten und Kampfstile, die den Gangleader auszeichnen. Der Weg der Saints ist von Leichen gepflastert: Erst kürzlich mussten Beamte hilflos mitansehen, wie sich die aufstrebende Gang eine Schießerei mit den 'Sons of Samedi' lieferte. Dabei ging eine Reihe von Wohnwagen in Flammen auf; offensichtlich war dies das Ziel der Saints – sie wollten den Drogenhandel der verfeindeten Bande lahmlegen. Das rabiate Vorgehen der Saints bereitet uns Kopfzerbrechen: Seit neuestem missbrauchen die Gangster überrumpelte Feinde als menschliche Schilde – hat der durchsiebte Körper ausgedient, stoßen sie die Leiche einen Abhang hinab oder vor ein Fahrzeug. Außerdem entnehmen wir unserer Statistik eine verbesserte Trefferquote – diese ist darauf zurückzuführen, dass die Saints aus einer neuen Über-die-Schulter-Sicht ihre Opfer exakt anvisieren können.

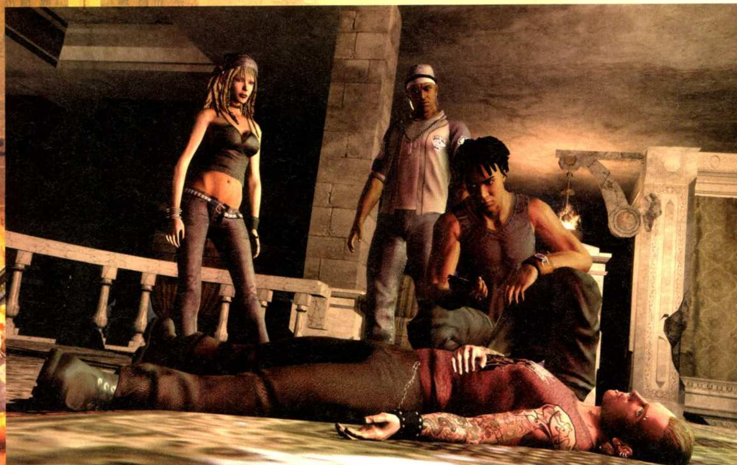
Auch ihre Ausrüstung stellt ein großes Problem für die Sicherheitskräfte von Stillwater dar; MGs und Raketenwerfer gehörten schon früher zum Arsenal der Ganoven, die neuen Haftbomben jedoch eröffnen den Kriminellen ungeahnte Möglichkeiten: Sie legen bis zu fünf Sprengsätze auf offener Straße aus



360 Beweisfoto Nr. 1, Geiselnahme, Aktenzeichen 101-1: Der Tatverdächtige bedroht das Opfer mit der Waffe und zwingt den Officer zum Rückzug.

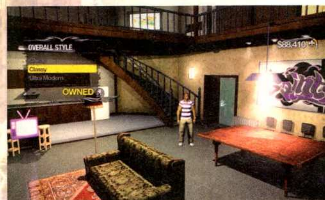


360 Beweisfoto Nr. 2, Komplizenbefreiung, Aktenzeichen 24-22: Eine Gruppe überwältigt den Wachmann und befreit inhaftierte Bandenmitglieder.



360 Beweisfoto Nr. 3, Tod von Matt, Aktenzeichen 18-4: Viele einzigartige Tätowierungen machen die Leichen der Gangmitglieder leicht identifizierbar.





PS3 Beweisfoto Nr. 4+5, Hauptquartier, Aktenzeichen 162-77: Kein Gangsterhaus gleicht dem anderen.



360 Beweisfoto Nr. 6, Hubschrauberabsturz, Aktenzeichen 145-9: Zwei Verbrecher kaperten einen Helikopter und beschossen die Stadt mit Raketen.



360 Beweisfoto Nr. 7, Barschlägerei, Aktenzeichen 566-4: Die Prügeleien der Saints fallen nach wie vor einfach und roh aus – Blutspuren waren am Tatort.

und zünden sie, wenn sich unbedarfte Autofahrer nähern. Besonders waghalsige Verbrecher rüsten das eigene Fahrzeug mit einer oder mehreren Bomben aus, rasen mit Vollgas auf PKWs oder Häuser zu und springen kurz vor der verheerenden Detonation aus dem Wagen.

Sadisten scheinen sich bei den Saints besonders wohl zu fühlen: Sie schrecken nicht davor zurück, ihre Haftbomben an Passanten oder Polizisten anzubringen – wenn das Opfer schreiend und zappelnd davonläuft, zünden sie die Sprengsätze, ohne mit der Wimper zu zucken. Leider scheinen sich ihre illegalen Geschäfte zu lohnen: Bei Razzien stießen die Beamten auf luxuriöser ausgestattete Eigenheime als dies in früheren Zeiten der Fall war. Des Weiteren verfügen die Täter über Helis, Jet Skis und neuerdings auch Motorräder. Die Bikes werden ihnen wegen der feinfühligeren Handhabung oder aufgrund von Selbstüberschätzung jedoch häufig zum Verhängnis.

Die Saints schrecken nicht davor zurück, Haftbomben an Passanten oder Polizisten anzubringen.

In der Straftatendatenbank von Stillwater ist eine bedenkliche Tendenz erkennbar: Wir treffen vermehrt auf Verbrecher aus allen Ländern, die im Doppelpack auf Raubzug gehen: Sie geben sich Deckung bei Überfällen, laufen verschiedene Routen ab und steigen sogar zusammen ins Cockpit des Hubschraubers – während ein Täter die Steuerung übernimmt, feuert der andere auf Mitglieder feindlicher Clans. Ob ein derart rabiates Vorgehen auch in Deutschland möglich wäre, ist fraglich. Schließlich sorgt dort die USK dafür, dass dermaßen brutale Individuen nicht ins Land kommen. Ob sich die Gangmitglieder zurücknehmen können, um ihr skrupelloses Handwerk auch in Deutschland auszuüben, bleibt offen. *ms*

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Volition, USA
Hersteller	THQ
Genre	Action
Termin	26. August

STORY? BRAUCH ICH NICHT!

Gehört Ihr zu den Gamern, die in Open-World-Spielen à la "GTA" nur Mist bauen, anstatt der Story zu folgen? Dann ist "Saints Row 2" der richtige Spielplatz für Euch: Ihr baut im Charakter-Editor einen ulkigen Freak, stiftet in den Nebenaktivitäten Chaos oder ballert Passanten aus Lust und Laune in die Weichteile. Oder Ihr sucht die coolsten Stuntplätze der Stadt und donnert mit Eurer Karre durch den zwanzigsten Stock eines Wolkenkratzers. Wenig später schmunzelt Ihr über einen absurden Dialog zwischen Fußgängern oder werft einen genauen Blick auf die teils hämischen Werbeplakate – auf unserem Bild nehmen die Entwickler THQs PC-Spiel "Company of Heroes" auf die Schippe. Und schon fallen die Hakelanimationen, Matschtexturen und groben Modelle kaum mehr auf – Spielspaß hängt eben nicht immer von der Grafik ab.



SAINTS ROW 2

Das gefällt uns:
» derber Humor
» Haftminen bringen Spaß
» riesige Spielwelt
» konfiguriert frei Euren Helden und dessen Bude

Daran muss gearbeitet werden:
» große Experimente wagen die Entwickler nicht
» Grafik teils noch richtig mies

Sieht nicht toll aus, macht aber 'ne Menge Spaß: Abenteuerspielplatz mit viel Freiheit und massig Seitenhieben auf die "GTA"-Serie – für große Jungs und krasse Gangster.

POTENZIAL



Darksiders
Wrath of War

Kommt hier ein ernstzunehmender "God of War"-Konkurrent? MAN!AC hat brandaktuelle Infos zum düsteren Fantasygemetzel.

Die Apokalypse ist da, die Welt brennt, die Engel des Himmels fechten mit den Dämonen der Hölle. Ihr seid mittendrin. Ihr seid schuld, dass es so weit gekommen ist. Ihr seid der Krieg. Einer der vier Reiter der Apokalypse. Zur Strafe werdet Ihr Eurer Kräfte beraubt – zwischen Euch und der Wiedererlangung Eurer Macht liegen unzählige Monster, erhabene Flügelwesen und eine zerstörte Welt. lyptische Städte, Lavagrotten und düstere Dungeons. Ist der Weg zu weit, sattelt Ihr auf den Rücken Eures Feuerpferdes – ist ein Gegner außer Reichweite, benutzt Ihr Eure Chaingun. Klingt nach einer Mischung aus "God of War" und "Devil May Cry"? Ist es auch – gepaart mit dem düster-übertriebenen Design des amerikanischen Comic-Starzeichners Joe Madureira könnte ein bekömmliches Action-Potpourri daraus werden.



360 Das Sandmonster springt aus der Erde und stößt einen infernalischen Schrei aus – ein schicker Blur-Effekt unterstreicht die Intensität der Szene.

Dann schlitzt Ihr den Tatzelwurm mit einem brutalen Finisher der Länge nach auf.

Anstatt sich desillusioniert ins eigene Zweimeterschwert zu stürzen, hat der Antiheld aus "Darksiders" einiges vor: Er metzgert sich durch Heerscharen finsterer Wesen, schleudert Metallstangen, Säulen oder Autowracks auf turmhohe Monster und hackt sie in Scheibchen. Noch etwas plump animiert, streunt Euer Hüne durch zerstörte postapoka-

Mit flinkem Seitschritt weicht Ihr den Krallen eines Monsters aus, mit noch flinkerem Seitschnitt beraubt Ihr es seiner Arme. Während Ihr auf Kratos' Spuren Kisten zu des Rätsels Lösung verschiebt, rangeln im Hintergrund Himmelswesen mit riesigen Teufeln. Im staubigen Schlund der Wüste begegnet Euch ein Herbert'scher Klassiker – der Sandwurm. Euer Alter Ego ballert aus sicherer Entfernung auf den Feind – dann schlitzt Ihr den Tatzelwurm mit einem brutalen Finisher der Länge nach auf. Ob das Actionfest tatsächlich "God of War"-Niveau hat, klären wir in einer der nächsten Ausgaben, wenn eine fortgeschrittene "Darksiders"-Version in der MAN!AC-Redaktion landet. *ms*

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Vigil, USA
Hersteller	THQ
Genre	Action
Termin	2008

DARKSIDERS: WRATH OF WAR

Das gefällt uns:
- cooles Endzeitszenario
- abgefahrenes Design
- großes Angriffsrepertoire: Schwert, Knarren, Magie, Interaktion mit der Umgebung

Daran muss gearbeitet werden:
- etliche Animationen hinken noch hinterher
- neue Ideen sind Mangelware

Imposante Fantasy-Action mit stylischem Comic-Design: Das Spielprinzip ähnelt sehr den bekannten Genregrößen – wir wünschen uns mehr Mut!





360 Riesenmonster plus Riesenschwert passen zusammen einfach nicht aufs Bild.



360 Auch unser zweiter Versuch scheitert kläglich – das Mordmesser des Helden sprengt unser Bildformat.

Enemy Territory: Quake Wars

360 In der verschneiten Berglandschaft geht's heiß her, obwohl die Spielwelt unzerstörbar ist.

Die Strogg sind zurück! Angriffsziel: die Erde. MAN!AC liefert den ultimativen Frontbericht zu Activisions Online-Schlacht!

"Enemy Territory: Quake Wars" erscheint im Juni – im selben Monat, wo auch Electronic Arts mit "Battlefield: Bad Company" nach der Online-Krone greift, die bis dato der Ego-Shooter-Platzhirsch "Call of Duty 4" unantastbar innehat.

Futuristische Krieger, flotte Optik und haufenweise Fahrzeuge buhlen in beiden Spielen um Eure Gunst. Und weil sich die beiden Hit-Anwärter auf den ersten Blick ziemlich ähneln, machen wir vorab den Vergleichstest: Wir sind für "Quake Wars" nach London geflogen und haben uns beim geschlossenen Betatest zu "Battlefield" angemeldet. Auf den folgenden vier Seiten erfahrt Ihr alle Fakten, um Euren persönlichen Favoriten zu küren.

PC-Veteranen wissen: Typisch für "Enemy Territory" ist seit jeher das missionsbasierte Spielprinzip. Statt wie in anderen Ego-Knallereien zwei gleichwertige Teams gegeneinander antreten oder Flaggen sammeln zu lassen, verschiebt "Quake Wars" dieses symmetrische Gefüge: Bis zu acht Spieler pro Seite schlagen sich auf die Seite der Global Defense Force – kurz GDL – oder nehmen als Strogg an der Erdinvasion teil. Während eine Partei eine Reihe von Missionszielen erreichen muss, setzt die andere alles daran, das zu verhindern. Zusätzlich verfügen die fünf Charakterklassen auf jeder Seite über unterschiedliche Eigenschaften – 'asymmetrisches Gameplay' nennen das die Entwickler.

WURZELN



2003 erschien auf Basis des hierzulande indizierten PC-Ego-Shooters "Return to Castle Wolfenstein" ein kostenloser Mehrspieler-Part. Das "Wolfenstein: Enemy Territory" betitelte Projekt erwarb schnell die Gunst der Zockergemeinde und ist heute noch beliebt. Auch die "Quake"-Reihe hat auf dem PC bereits etliche Jahre auf dem Buckel, manche Episoden stehen ebenfalls auf dem Index. Teil 4 hingegen ist frei ab 16 Jahren und für Xbox 360 erhältlich. Da man beim Lizenzeigner id Software mit "Enemy Territory" eine neue Marke einführen möchte, findet die neue Online-Episode nun im futuristischen "Quake"-Universum statt.

Und so spielt sich's dann auch: Während Ihr als Strogg mit organisch wirkenden Vehikeln zum nächsten Missionsziel vorrückt, verteilt der GDF-Sanitäter Heilpäckchen und ordert Nachschub-Container, die Ihr auch als Deckung gebrauchen könnt.

bitte umblättern



360 Auf beiden Seiten gibt es fünf Charakterklassen: Während ein Strogg für Deckung sorgt, checkt ein anderer den Ölstand seines Gefährts.

Battlefield: Bad Company



360 Fette Explosionen in einer zu 90 Prozent zerstörbaren Spielwelt sind das Salz in der ohnehin äußerst schmackhaften Online-Suppe "Battlefield: Bad Company".

MAN!AC im Zerstörungsrausch: Was haben die Entwickler da nur angerichtet?

"Es ist Montag, der 7. April. Mein Name ist Preston Marlowe. Vor zwei Wochen hat der Beta-Krieg begonnen. 'Oasis' stand auf der Karte, deshalb bin ich jetzt hier. Aber von der Rock-Band ist nichts zu sehen. Nur Wüstensand, Hügel und ein paar Palmen. Auf dem Weg ins nächste Dorf bestaune ich den blauen Himmel, an dem ein kleiner schwarzer Punkt vorüberzieht. Rasch wird er größer und kleine weiße Fäden kriechen aus ihm heraus. Zu spät identifiziere ich das bizarre Gebilde als Hubschrauber, der Raketen auf mich feuert! Ein Knall, ein Blitz, dann wird mir schwarz vor Augen..."

Wir nehmen am Beta-Test zu "Battlefield: Bad Company" teil, deshalb hier der aktuelle Frontbericht: Mit 'Gold Rush' wird es zwar nur einen Modus geben, der aber genügt. Ein Team versucht, Haftminen an drei Goldkisten anzubringen, das andere verhindert dies. Für jede zerstörte Box öffnet Ihr neue Kartenabschnitte, sichert den Punkt als Respawn-Basis und greift auf neue Fahrzeuge zu. Zwei Karten werden zurzeit gespielt: In 'Ascension' kämpft Ihr in einem idyllischen Bergdorf, während Euch 'Oasis' in den Nahen Osten führt, wo Ihr auf einer riesigen Karte mit Panzern, Jeeps, Booten und dem Heli umherdüst. Allen gemein ist die anspruchsvolle Steuerung. Panzer beispielsweise lenkt Ihr mit dem linken Knüppel, Gas gebt Ihr mit der A-Taste (blöd!) oder dem linken Trigger (besser!), der rechte Stick bewegt den Geschützturm. Mit einem Klick auf den Stick wechselt Ihr von der stylischen Cockpit-Perspektive zur

bitte umblättern

WURZELN

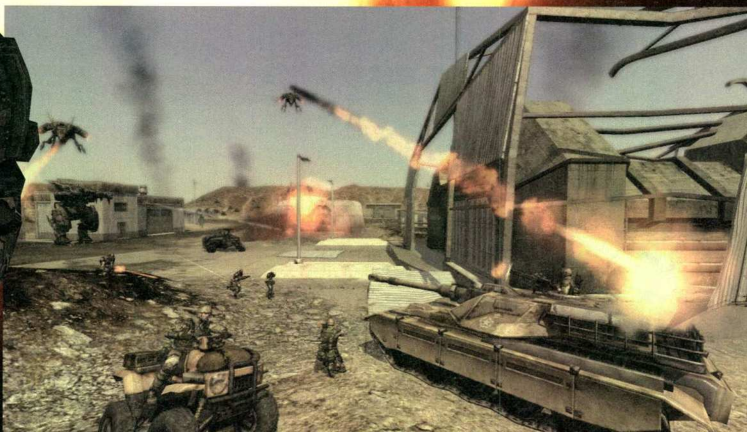


2002 machte "Battlefield 1942" auf dem PC Furore: Riesige Karten und haufenweise Vehikel sorgten für volle Server und klingelnde Kassen bei Electronic Arts. Neben einigen Addons gab es noch "Battlefield 2142", "Battlefield Vietnam" und "Battlefield 2", das auch für Xbox 360 sowie PS2 und PSP umgesetzt wurde. Im Sommer erscheint PC-exklusiv der kostenlose Third-Person-Shooter "Battlefield Heroes" im coolen Comic-Look. Für "Battlefield: Bad Company" verlässt Entwickler Digital Illusions Creative Entertainment – kurz DICE – den eingeschlagenen Mehrspieler-Pfad und bietet erstmals einen Solo-Modus an.



360 Diesen Tarnanzugträger kennen wir doch aus "Call of Duty 4": Scharfschützen haben's hier nicht leicht, denn ruckzuck ist das schützende Gemäuer weg.





360 Im Wüstenszenario brennt die Luft, wenn die Panzer und die fetten Quad-Bikes auf die Maschinerie der Strogg treffen.



360 Haltet als GDF Ausschau nach den Fluggeräten der feindlichen Strogg.



360 Dieser Mech-Roboter der Strogg sieht nicht nur cool aus, Ihr dürft ihn auch steuern! Ungewöhnliche Fortbewegungsmittel sind eine der Stärken des Titels.

Als Techniker errichtet Ihr Artilleriegeschütze gegen anrückende Soldaten, Panzer schaltet derweil der Field-Ops-Kamerad mittels Luftangriff aus. Auf der Gegenseite finden wir unter anderem den Strogg-Meditek, der einen besonderen Kniff auf Lager hat: Er nutzt Leichen der Gegner, um gefallene Kameraden schnell wieder ins Match zu holen – mit jedem Opfer entstehen also kleine Nebenmissionen. Zeitgleich tummelt sich der Strogg-Infiltrator gut getarnt hinter feindlichen Linien und sabotiert die Geschütze der GDF.

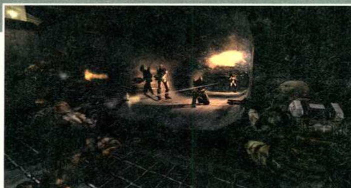
Nutzt Leichen der Gegner, um gefallene Kameraden schnell wieder ins Match zu holen.

Natürlich dürft Ihr nach jedem Ableben die Klasse wechseln, angehende Profis bleiben aber ihrer Wahl treu, um mit genügend Punkten auf dem Konto neue Fähigkeiten freizuschalten. Über die Matches hinaus werden diese aber nicht gespeichert, schließlich sind hochgezüchtete Gegner unfair und wenig spaßig. Um ungeübte Spieler besser ins Team zu integrieren, müssen außerdem manche Aufgaben von bestimmten Charakterklassen absolviert werden – sprecht Euch also im Team ab, wer welche Rolle übernimmt!

Technisch macht "Enemy Territory: Quake Wars" bereits eine ordentliche Figur. Gelegentlich bricht zwar noch die Bildrate ein, bis zur Veröffentlichung werde dieses Manko aber beseitigt – das versprach uns Designer Gregory Stone von Nerve. Bemerkenswert: Die Strogg-Ballerei basiert auf der 'id Tech 4'-Engine, die bereits in "Doom 3" zum Einsatz kam. Für "Quake Wars" wurde jedoch daran gefeilt. Vor allem die MegaTexture-Technologie sorgt auf den weitläufigen Karten für einige Wow-Erlebnisse: Jedes Spielfeld besteht aus nur einer riesigen Textur, die per Hand gezeichnet wurde und so für einzigartige Details auf der Karte sorgt. Abgesehen von den spartanischen Bäumen sieht das prima aus, lässt aber in puncto Zerstörbarkeit zu wünschen übrig – kaputt geht hier nichts! Spielerisch locken vielmehr die anspruchsvolle Vehikelsteuerung, das Missionsdesign und die vielseitigen Karten. Der lobenswerte Ansatz scheint also aufzugehen: "Enemy Territory: Quake Wars" nimmt Einsteiger bei der Hand und fordert Profis gleichermaßen! *mh*

WAS SPIELEN SOLISTEN?

Bei Nerve weiß man genau, dass man Neulinge anders an ein Spiel heranführen muss als Serien-Veteranen. Zwar gibt es keinen Story-Modus, in dem Ihr den Strogg Saures gebt, stattdessen ist sehr viel Arbeit in das Verhalten der KI-Bots geflossen: Auf niedrigen Schwierigkeitsstufen machen CPU-Gegner die gleichen Fehler wie Anfänger – manchmal bleiben sie einfach vor Euch stehen, tippeln nervös herum und schießen, ein anderes Mal zielen sie unkoordiniert daneben. Auch auf höheren Schwierigkeitsstufen sollt Ihr die künstliche Intelligenz kaum von menschlichen Kontrahenten unterscheiden können. Wenn echte Kameraden fehlen, sollen sich die KI-Kumpane auf Euer Verhalten einstellen und teamorientierte Hilfe leisten. Fährt ein computergesteuertes Fahrzeug vorbei, zeigt Ihr lediglich mit dem Cursor drauf und es bleibt stehen. Steigt ein und der Fahrer macht sofort Platz für Euch. Für Story-Fans wird also nichts geboten, der Übungsmodus orientiert sich aber auf sinnvolle Weise am Mehrspieler-Erlebnis.



Der Solo-Modus dient lediglich zum Üben für den Online-Kampf.

INFOS



System	PS3 / 360
Entwickler	Z-Axis / Nerve, USA
Hersteller	Activision
Genre	Ego-Shooter
Termin	Juni

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Das gefällt uns:
- beeindruckende Weitsicht
- asymmetrisches Klassensystem
- ungewöhnliche Vehikeltypen
- hohes Spieltempo
- frisches Missionsdesign

Daran muss gearbeitet werden:
- Bildrate stottert gelegentlich
- Vehikelsteuerung



Einsteigerfreundlicher Online-Shooter mit tollen Charakterklassen und coolen Vehikeln, aber ohne zerstörbare Karten und den grafischen Glanz von "Battlefield".



360 Feuer, Explosionen und Rauch sehen umwerfend aus, die Beta-Version leidet aber noch unter regelmäßigem Tearing.





360 Der Hubschrauber ist eines der stärksten Fortbewegungsmittel, vorausgesetzt Ihr beherrscht die sensible wie anspruchsvolle Steuerung.



360 Auch im Solo-Modus kommen diverse Land-, Wasser- und Luftvehikel zum Einsatz.

Verfolgerkamera, die einen besseren Überblick erlaubt. Kaum trefft Ihr auf Gegner, gibt's zumindest im Beta-Test ein Problem für Shooter-Frischlinge: "Battlefield: Bad Company" ist Online-Krieg auf hohem Niveau. Auch nach zwei Wochen wird unser ahnungsloser MAN!AC-Avatar überraschend oft abgeknallt. Wer könnte es den anderen verdenken? Dank der zu 90 Prozent zerstörbaren Umgebung gibt es ja so viele Möglichkeiten, Gegnern eins auszuwischen und es kommen ständig neue hinzu, während alte wegfallen. Das Erkunden der sagenhaften Umgebung wird dadurch schwierig, aber es lohnt sich.

Die ersten Schritte auf der 'Ascension'-Karte verliefen noch friedlich: Teamarbeit war uns egal, obwohl es dafür wie in "Quake Wars" Punkte gibt, die in etlichen Ranglisten ausgewertet werden. Auch freischaltbare Eigenschaften für die fünf Charakterklassen ignorierten wir angesichts der nie dagewesenen Zerstörbarkeit.

Wir schmunzeln, denn am Sicherungsstift baumelt ein Smiley.

Wir zielen auf ein verlassenes Haus, das sich im Morgennebel erhebt. Weil wir direkt in die Sonne blicken, sind die Konturen nicht genau zu erkennen – toll! Der folgende Knall dröhnt über das ganze Spielfeld. Aus der Ferne antwortet leise die Salve eines Maschinengewehrs, irgendwo flucht einer, ein anderer ruft den Sanitäter. In hohem Bogen fliegen Gesteinsbrocken auf uns zu und schlagen neben uns ein. Wir packen eine Granate aus und schmunzeln, denn am Sicherungsstift baumelt ein Smiley! Wir werfen das Sprengei durch ein Fenster, das Klirren wird von der Wucht der Explosion erstickt, während uns voluminöser Rauch um die Ohren bläst, und von dort, wo eben noch Wand und Fenster waren, glotzt uns ein großes Loch an. Leider haben wir den Scharfschützen hinter der Mauer nicht bemerkt. Mangels Deckung riskierte der einen Schuss mit seiner langsamen Präzisionswaffe. Er hätte auch zu einem gefallenen Kameraden rennen können, um dessen Ausrüstung zu übernehmen.

Das neue Werk aus dem Hause DICE hat auch spielerisch viel Tiefgang. Vor allem tut es der Spielbalance gut, dass die starken Vehikel schwer zu steuern sind. Ob aber der humorige Solo-Modus Anfängern die nötigen Online-Skills vermittelt, ist fraglich. Also: üben, üben, üben! *mh*

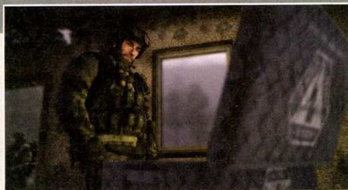
INFOS



System	PS3 / 360
Entwickler	DICE, Schweden
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Ego-Shooter
Termin	Juni

WAS SPIELEN SOLISTEN?

Spielerisch dreht sich auch für Solisten alles um Krieg, Gold und Zerstörung: Ins 222. Army Battalion kommen nur Quertreiber und Unruhestifter – daher auch der Spitzname "Bad Company". Zusammen mit den Kameraden Haggard, Sweetwater und Sarge bleibt auch auf Solopfaden kein Stein auf dem anderen, wenn Ihr hinter feindlichen Linien auf Goldjagd geht. Ihr seid nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern klemmt Euch auch hinters Steuer etlicher Vehikel. Abgerundet wird der Story-Modus mit einer gehörigen Portion schwarzem Humor. Wir sind zuversichtlich, dass man bei DICE für spaßige Solo-Stunden sorgen wird. Damit auch Einsteiger die zwingend notwendige Übung für die fordernden Online-Scharmützel mitbringen, ist der Aufbau der Kampagne am offenen Sandkastenprinzip des Mehrspieler-Modus angelehnt. Momentan deutet alles darauf hin, dass "Battlefield: Bad Company" vor allem durch seinen Humor punkten und somit den unterhaltsameren Einzelspieler-Part bieten wird.



Parallel zur Hauptmission geht Ihr im Solo-Modus auf Goldsuche.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Das gefällt uns:
- **tolle Präsentation**
- **weitestgehend zerstörbare Spielwelt**
- **viele Vehikel**
- **riesige Karten und freischaltbare Waffen**

Daran muss gearbeitet werden:
- **leidet noch unter Tearing und Pop-Ups**

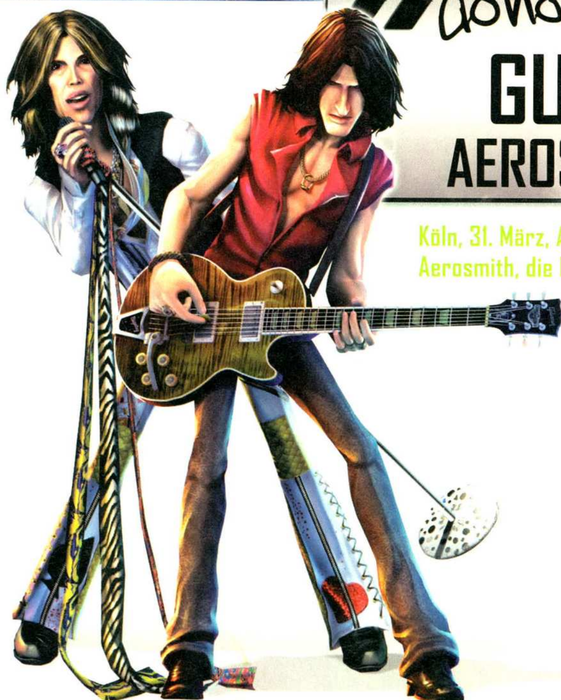
Spektakuläre Online-Schlacht für zerstörungswütige Profis, die ein Faible für Vehikel-Kämpfe, fette Explosionen und großartigen Sound mitbringen.

POTENZIAL



donots vs MAN!AC
GUITAR HERO AEROSMITH & ON TOUR

Köln, 31. März, Ampetes Werkstatt – Giganten treffen aufeinander: Aerosmith, die Donots und MAN!AC hauen gemeinsam in die Saiten!



Gut, wir haben ein bisschen gemogelt: Der Showdown auf der Bühne war zum Teil virtuell, Aerosmith gaben sich die Ehre nur auf der Xbox 360. Zwei Mitglieder der deutschen Rock-Kombo Donots (siehe Kasten rechts) standen uns aber beim Ausprobieren der neuen "Guitar Hero"-Episoden zur Seite und später Rede und Antwort.



Wii Vertrauter Anblick: Bei den Bildschirmanzeigen hat sich nichts verändert.



DS Der 'Guitar Grip' im Einsatz: Dank der vier Buttons funktioniert die Steuerung wie bei den großen Plastik-Gitarren.

In "Guitar Hero: Aerosmith" stehen die Rock-Oldies im Mittelpunkt. Das Spielprinzip blieb unverändert: Zockt zu zweit im 'Face Off'-, 'Pro Face Off'- 'Coop'- oder 'Battle'-Modus um die Wette oder lebt die Karriere von Steven Tyler & Co. nach. Dabei spielt Ihr nicht nur Songs der Amis: Anfangs ist Aerosmith eine kleine Band, die sich die Bühne mit vielen Konkurrenten teilen muss – deren Songs gilt es ebenfalls zu meistern. Später steigen Aerosmith zum Headliner ihrer eigenen Tour auf. So stehen zwar die Werke von Steven Tylers Mannen im Fokus, neue Vorgruppen im Bühnenprogramm sorgen jedoch für musikalische Abwechslung. Die meist langen Aerosmith-Songs eignen sich dank der Gitarrenlastigkeit perfekt für "Guitar Hero". Dazu kommt, dass die Band fast nur Hits ablieferte.

Auch das DS-Debüt von "Guitar Hero" lud zum Musizieren ein. Mit den vier Buttons des 'Guitar Grip' ließ es sich vorzüglich rocken: Hochkant gehalten haut Ihr mit dem Plektrum-Stylus in die Saiten des Touchscreens. Whammy-Bar und Star Power aktiviert Ihr durch Antippen der Icons auf dem Bildschirm. Ganz harte Rocker entfesseln die Star Power durch Grölen ins DS-Mikro. Unsere Jam-Session hinterließ einen positiven Eindruck: Die Donots gaben den Prototypen nur ungerne wieder her. Durch die verstellbare Halteschlaufe liegt der DS auch bei wildem Gepose gut in der Hand, das Spielgefühl ist dank des Stylus in Plektrum-Form ähnlich authentisch wie bei den Plastik-Gitarren der Konsolenbrüder. Schade nur, dass noch keine bestätigte Songliste für die digitale Wandergitarre vorliegt. *jk/os*


DS Auf dem Touchscreen bedient Ihr Whammy-Bar, Star-Power und die Saiten.

INFOS

System	PS2/PS3/360/Wii
Entwickler	Neversoft Entertainment, USA
Hersteller	Activision
Genre	Musikspiel
Termin	Juni

INFOS

System	DS
Entwickler	Vicarious Visions, USA
Hersteller	Activision
Genre	Musikspiel
Termin	Juli


Wii Charakter-Vielfalt: Nicht nur die virtuellen Aerosmith werden abrocken.

GUITAR HERO: AEROSMITH

Das gefällt uns:
» bewährtes und gut funktionierendes Spielprinzip in neuer Aufmachung
» aufwändig gestaltete Bühnenshows

Daran muss gearbeitet werden:
» keine neuen Spielmodi
» Songauswahl eingeschränkter als in Vorgängern

"Guitar Hero" wie man's kennt und liebt: Durchlebt die Karriere von Aerosmith und mausert Euch zum Gitarren-Helden!

POTENZIAL


GUITAR HERO ON TOUR

Das gefällt uns:
» cooler 'Guitar Grip'-Controller samt Plektrum-Stylus
» das "Guitar Hero"-Erlebnis für unterwegs
» Spielprinzip gut auf den DS umgesetzt

Daran muss gearbeitet werden:
» Buttons liegen für große Hände nah zusammen

Der ideale Übungsbegleiter für unterwegs: Spielt überall und jederzeit auf der virtuellen Gitarre – auch über Wireless Multiplayer.

POTENZIAL


WER SIND DIE DONOTS?

Die 1993 in Ibbenbüren gegründete Band besteht aus Ingo Knollmann (Gesang), Guido Knollmann (Gitarre), Alex Siedenbiedel (Gitarre), Jan-Dirk Poggemann (Bass) und Eike Herwig (Schlagzeug). Von den sechs veröffentlichten Alben konnten die Donots bisher über 500.000 Exemplare verkaufen und tourten mit Bands wie Blink 182, The Hives, Judas Priest und Linkin Park um die ganze Welt. Der Hang der Band zu Videospielen macht sich auch in der Discografie bemerkbar: Die Donots sind u.a. auf den Soundtracks von "Burnout 3", "MVP Baseball" und "Guitar Freaks" vertreten. Und für den Echo waren sie auch schon mal nominiert. Dass es mal so weit kommen würde, dachte anfangs niemand: Das Demo "We Do Not Care – So Why Should You" hatte eine Auflage von 30 Stück.


Ingo, Alex, Guido, Jan-Dirk und Eike (v.l.n.r.)

VERLOSUNG

In Zusammenarbeit mit Activision und den Donots verlosen wir coole Fan-Goodies:

3x von den Donots signierte "Guitar Hero"-Faceplates für die Xbox-360-/PS3-Gitarren und je ein T-Shirt

Beantwortet einfach folgende Frage:
Mit welcher der folgenden Bands sind die Donots noch nie auf der Bühne gestanden?

A: Linkin Park, B: Aerosmith, C: Judas Priest



Schickt eine Postkarte mit der richtigen Lösung bis zum 6. Juni 2008 an:
Cybermedia Verlag GmbH - Stichwort: Donots - Wallbergstraße 10 - 86415 Mering

"Ein Traum, dass ich Teil der MAN!AC sein darf."

Nach ausgiebigem Abrocken haben sich Alex (Gitarre) und Eike (Schlagzeug) von den Donots unseren Fragen gestellt. Wie sehen Profi-Musiker das Gitarren-Spektakel?

Klärt uns doch erst einmal über Eure Gamer-Historie auf.

Eike: Meine Gamer-Historie gibt's leider fast gar nicht. Ich werde natürlich auf Tour regelmäßig zu einem Spieler, weil die anderen ihre Konsolen mitschleppen. Das finde ich ganz witzig, aber ich muss sagen, dass mir das dann nach sechs Wochen auch bis zur nächsten Tour reicht. Ich besitze nur einen japanischen Nintendo DS mit allen möglichen Spielen. "Advance Wars" zum Beispiel; das habe ich auch lange gespielt. Da hat Alex schon gedacht, ich würde süchtig werden. Aber so ist das bei mir: Dann wird ein, zwei Wochen durchgezockt und dann wieder ein Jahr nicht.

Alex: Wir haben alle unsere DS in Japan gekauft. Wir waren am Release-Tag des DS in Japan auf Tour. Das war richtig geil. Da hast Du Dir doch auch dieses Operations-Spiel gekauft.

Eike: Ah ja, sicher: "Trauma Center"!

Alex: Und natürlich alles komplett auf Japanisch! Ich weiß nicht, wie viele Menschen Du da umgebracht hast (lacht).

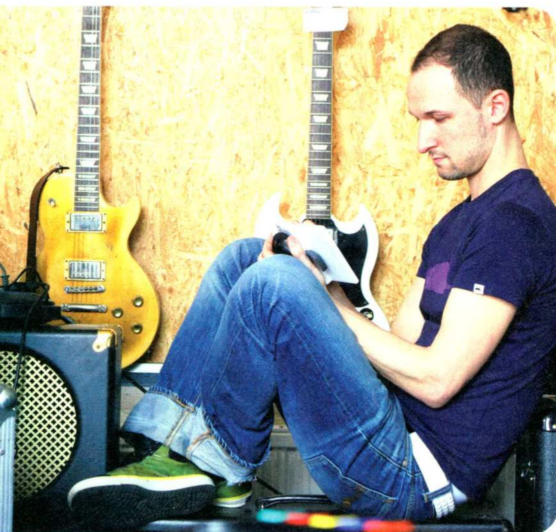
Eike: Das hat einerseits riesig viel Spaß gemacht, aber ich hab' mir einen unglaublichen Haufen an Schuldgefühlen aufgeladen. Ich hab' da so viele Leute umgebracht. Bei der Blinddarm-OP ist alles sofort in die Hose gegangen. Ich konnte ja nichts lesen. Ich konnte immer nur raten, was ich machen muss. Da musste ich leider aufgeben und die Chefarzt-Karriere an den Nagel hängen.

Und Du, Alex?

Alex: Ein kurzer Abriss meiner Historie: Eingestiegen bin ich mit dem Atari 600 XL mit Datasette. Meine erste Cartridge war "Quix". Dann habe ich die ganze Heimcomputer-Ära mitgemacht und wurde zum MAN!AC-Abonnenten – von der ersten Ausgabe an. Ich hab' eigentlich alle Konsolen zu Hause. Das Problem ist nur, dass der Platz irgendwann ausgeht und man immer auslagern muss. Das letzte Spiel, das ich durchgespielt habe, war "Super Mario Galaxy" auf dem Wii. Und ich bin einer der ersten 50 Nutzer des MAN!AC-Forums. Für mich geht ein Traum in Erfüllung, dass ich jetzt Teil der MAN!AC sein darf!

Ihr spielt auch "Guitar Hero". Habt Ihr einen Lieblings-Song? Irgendeinen, der vielleicht besonders schwer zu spielen ist, oder bestimmte Genres, die Ihr bevorzugt?

Alex: Wenn wir spielen, schauen wir eher, welche Songs uns gefallen und nicht, wie sie im Spiel umgesetzt sind. Wir sitzen auf Tour alle davor, da zählt nur der Spaß-Aspekt.



Alex klinkte sich heimlich aus, um "Guitar Hero On Tour" zu spielen.



Gitarren-Duell der Extraklasse: Chefredakteur Olli und Alex von den Donots schlugen sich Aerosmith-Riffs um die Ohren.

Eike: Ich hab' immer gerne die ganzen 80er-Sachen gespielt. Oder so was wie "The Hives". Aber dann echt auch nur Songs, die man selber gerne hört, wo man richtig abgehen kann. Und als Schlagzeuger muss ich natürlich sagen, dass es mir mehr liegt, wenn ein Song sehr Beat-orientiert ist, als wenn da ewig lang auf irgendwelchen Melodien rumgeritten wird.

Alex: Unser anderer Gitarrist Guido hat da schon manchmal Probleme, weil der viel rumdudelt auf der Gitarre. Ihm ist "Guitar Hero" dann zu unrealistisch, obwohl man auf den harten Schwierigkeitsstufen ja auch flotte Finger haben muss.

Würdet Ihr Euch noch irgendwas von der "Guitar Hero"-Serie wünschen? Features oder Peripherie?

Alex: Es wäre krass, wenn man da eigene Soli spielen könnte. Wüsste zwar nicht, wie man das umsetzen sollte, aber das wäre bestimmt cool. Ebenso wie Erweiterungen mit Fußtretern – Verzerrer, Chorus und was es nicht noch alles gibt. So was wäre natürlich schon abgefahren. Aber ich muss auch sagen, dass die aktuellen Gitarren schon gut verarbeitet sind, vor allem die Wireless-Gitarren. Auf der Bühne will man auch gerne eine Gitarre ohne Kabel haben, sonst liegt man nur auf der Schnauze. Und gerade als Gitarrist muss ich schon sagen: Das ist alles echt gut gemacht.

Eike: Ich würde mir bei der Gitarre wünschen, dass der Korpus auf der Oberseite ein bisschen abgeflacht wäre. Ich reibe mir da immer das Handgelenk auf. Also nicht so kastenmäßig, sondern etwas geschmeidiger.

Alex: Und für Dich am besten noch aus Watte...

Eike: Jo, oder so eine Moon-Gel-Ablage, dass man da einfach so ganz locker die Hand ablegen kann.

Alex: Oh Mann, "Guitar Hero" ist kein Wellness-Urlaub!

Inwieweit findet Ihr, dass "Guitar Hero" das echte Gitarrenspiel abbildet?

Alex: Wir haben da immer Diskussionen: Guido meint, es habe überhaupt nichts damit zu tun. Ich finde, es ist nicht direkt vergleichbar. Aber wenn Soli auf den höheren Stufen wirklich ähnliche Bewegungen abverlangen wie in echt, finde ich schon, dass es ziemlich ähnlich ist.

»Ich weiß nicht, wie viele Menschen Du bei "Trauma Center" umgebracht hast.«

Kann "Guitar Hero" auch eine Fingerübung für echte Gitarristen sein?

Alex: Ich denke schon. Es gibt für Gitarristen ja auch diesen Powergrip, solche Teile mit denen man die Finger trainiert. Und im Grunde ist die Plastik-Gitarre nichts anderes. Zudem koordinierst du das ja auch

noch mit dem Anschlag der rechten Hand. Ich glaube auch, dass man – wenn man viel "Guitar Hero" gespielt hat und dann mit der echten Gitarre anfängt – einen Vorteil hat.

Hast Du mal versucht, wie in echt mit Plektrum zu spielen?
Alex: Ja, in der Tat! Ich finde mit Plektrum geht's sogar besser. Ein weiterer Vorteil von echten Gitarristen ist, dass sie den Wechselschlag beherrschen und dann entspannter "Guitar Hero" spielen können, während normale Zocker auch bei schnellen Parts alle Noten von oben anspielen.

»Wir haben uns fürchterlich in die Nesseln gesetzt und uns als Band zum Affen gemacht!«

Habt Ihr bereits etwas Ähnliches gespielt? In Japan war Euer Song "Saccharine Smile" bei "Guitar Freaks 10thMIX & Drummania 9thMIX" dabei...
Alex: Ich kann mich gar nicht so recht erinnern, wie das damals war. Ob das nah an "Guitar Hero" dran war oder ganz anders... Ich weiß nur, dass wir beim Spielen tierisch schlecht waren.

Wart Ihr in die Implementierung Eures Songs eingebunden?
Alex: Nö, aber das ist auch in Ordnung. Wir hätten ja eh nicht gewusst, was wir da machen sollen, und die Japaner haben das schon raus.

Zurück zu "Guitar Hero": Im Spiel tauchen immer wieder irgendwelche Band- und Tourweisheiten auf, z.B. dass es beim Proben nur darum gehe, der Lauteste zu sein. Inwieweit könnt Ihr die bestätigen?
Eike: Ich muss schon sagen, ab und zu ist es echt wahr – im Proberaum zum Beispiel. Das Schlagzeug ist ja ein sehr lautes Instrument, aber bei unseren Proben kreischen die Gitarren so dermaßen krass – wenn das Schlagzeug nicht mit Mikrofonen abgenommen wäre, würde man davon gar nichts hören. Von daher stimmt das schon. Aber wir sind auch auf der Bühne eine sehr laute Band. Wir geben da stets Vollgas.
Alex: Wir kriegen immer Ärger mit unserem Tonmann. Vor allem Guido ist so mörderlaut, dass dir vor seinem Verstärker die Hosen flattern. Und der hat keine Ohrenstöpsel drin... Hey, jetzt fällt mir was auf: Der sagt immer, sein Handy wäre so leise. Ich vermute mal, dass das nicht am Handy liegt...

Habt Ihr noch eine Band-Weisheit auf Lager?
Alex: Wir hatten mal einen extremen Fan, eine Schweizerin. Die war bei Konzerten in Japan, USA und auf allen in Deutschland. Und das hat die alles selber geblecht...
Eike: ...und sie war später immer noch Backstage und neben der Bühne...
Alex: ...die ist zum Schluss sogar mit uns im Tourbus mitgefahren. Also ein allgemeingültiger Spruch wäre so was wie: "Freunde Dich mit der Band an, dann kommst Du immer umsonst ins Konzert."

Ihr habt eben den DS-Teil "Guitar Hero On Tour" gespielt. Was haltet Ihr davon?
Alex: Also erst mal muss ich sagen: Ich fühle mich geehrt, dass wir "On Tour" vorab spielen durften. Ich hab' das vorher nur im Internet gesehen und auf einmal packt Ihr hier das Ding aus! Es macht einen sehr guten Eindruck. Ich freu' mich drauf. Wir haben alle einen DS und wenn wir gegeneinander spielen können, was ja über die Wireless Connection gehen soll, dann fliegt der Fisch!
Eike: Da zieh' ich Euch ab!
Alex: Wenn uns der Schlagzeuger abzieht, stimmt ja was nicht. Das wird dann Akustik-Terror für den Busfahrer. Der hat schon gestählte Nerven von den "Mario Kart"-Duellen, weil da ein Geschrei im Bus ist, das gibt's überhaupt nicht. Ich glaube, das wird bei "Guitar Hero" nicht anders.
Eike: Das Hauptgeschrei kommt von diesem jungen Mann (zeigt auf Alex). Da hat unser Sänger schon oft verzweifelt im Bus gefleht, dass er endlich aufhören soll!
Alex: Ja, überleg doch mal: Du bist die ganze Zeit vorne, dann kommt der blaue Schildkröten-Panzer und macht dich platt!
Eike: Alex legt die meisten Emotionen in die Spiele, das ist schon abgefahren.
Alex: Aber das "Guitar Hero On Tour" fühlt sich auf jeden Fall gut an und die Songauswahl scheint spannend zu sein. Bin gespannt, was da noch kommt. Ansonsten finde ich es eine super Idee, "Guitar Hero" für den DS umzusetzen.


Ungewohntes Bild: Eike haut sonst lieber ins Schlagzeug als in die Gitarre.

Erzählt doch zum Schluss, was Euch mit Aerosmith verbindet.
Eike: Da haben wir uns fürchterlich in die Nesseln gesetzt und uns als Band zum Affen gemacht...
Alex: Wir wurden 2001 gefragt, ob wir auf der laufenden Tour noch ein Konzert mit Aerosmith einschieben wollen. Jeder hätte sich wahrscheinlich ein Bein ausgerissen, um das zu machen. Wir hatten aber nichts Besseres zu tun, als zu sagen: "Och, wisst ihr... Wir sind so kaputt, wir machen da lieber einen freien Tag".
Eike: Wie kann man denn so hohl sein? Ich mein', das kann doch echt nicht sein! Wir hatten zwar um die 32 Shows und nur einen freien Tag in diesen sechs Wochen. Aber selbst dann muss man doch sagen: "Scheißegal, wir fahren da hin!" Und vor allem wären wir dann ruckzuck als Vorband im neuen "Guitar Hero" gewesen!
Alex: Rückblickend vielleicht eine suboptimale Entscheidung damals.
Eike: Die Karriere war ja dann für uns auch zu Ende...
Alex: ...und jetzt verdingen wir uns mit Auftritten in erstklassigen Videospiel-Magazinen.



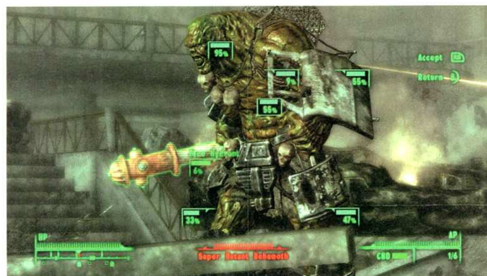
MAN!AC trifft Rock-Band: In gemütlicher Runde plauderten die Donots aus dem Nähkästchen.

Fallout 3





360 Ein ganzer Kerl dank Tschernobyl! Hund Dogmeat gehorcht Euch im späteren Spielverlauf aufs Wort.



360 Gelb, groß und gleich tot: In der automatischen Zielansicht werden Euch die Trefferwahrscheinlichkeiten aufgelistet.

Ende des Jahres startet Bethesda die dritte Apokalypse. Wir prophezeien Euch eine strahlende RPG-Zukunft.

Stellt Euch vor es ist Weltuntergang und keiner geht hin. Für Verfasser von Rollenspielstorys ist dieser Gedanke blanker Horror, denn ob Fantasy- oder SciFi-Szenario – fast immer lassen sie Euch in ihren Epen Armageddon verhindern. Natürlich bleibt keine Regel ohne Ausnahme, denn schon seit den Kindertagen des Genres zelebrierten verstrahlte Klassiker wie Interplays "Wasteland" gut gelaunt eine postapokalyptische Party. Hier ist die Welt nicht mehr zu retten, hier kämpfen die letzten Überlebenden Helden mit heftig sabbernden Mutanten um den letzten Schluck sauberes Wasser, das letzte Fleckchen Grün oder die letzte Patrone. Ab 1997 ließ Interplay das Ende der Menschheit mit der "Fallout"-Serie wieder anbrechen. Nachdem die beiden Teile des exquisiten Rollenspiels nur für PC erschienen und Konsolen lediglich mit dem weniger gelungenen Action-RPG "Brotherhood of Steel" bedacht wurden, kündigten die "Oblivion"-Macher Bethesda letztes Jahr "Fallout 3" für PS3 und Xbox 360 an.

Seit damals hat sich in der Endzeit etliches getan, nach langen Monaten des Schweigens veröffentlichte Bethesda neue Infos und gab unter anderem die Mitwirkung von Liam Neeson als Synchronsprecher bekannt. Apropos Endzeit: Viel Zeit haben die Entwickler aufgrund des angestrebten Veröffentlichungstermins Ende 2008 nicht mehr. Höchste Eisenbahn also, Bethesda-Sprachrohr Pete Hines anzuquatschen, um den neuesten Stand in Sachen "Fallout 3" zu erfahren. So wissen wir nun, dass der Beginn Eurer Suche nach

INTERVIEW MIT PETE HINES, VIZEPRÄSIDENT FÜR MARKETING & PR BEI BETHESDA



Wir fragten Bethesdas Nostradamus nach den Geheimnissen der "Fallout 3"-Zukunft und erfuhren pikante Details.

MAN!AC: Kann man zu jeder Zeit zwischen erster und dritter Perspektive wechseln?
Pete: Ja. Wir haben wesentlich mehr Zeit in einen neuen 'Über-die-Schulter'-Blickwinkel mit freiem Zoom gesteckt.

Wie viele mögliche Enden wird es geben, wie unterscheiden sie sich?
Als wir das letzte Mal nachzählten, hatten wir rund 500 verschiedene Enden. Spielerentscheidungen an bestimmten Punkten der Handlung werden vom Ende widergespiegelt. Natürlich unterscheiden sich diese nicht komplett voneinander, es sind Variationen derselben Geschichte.

Wie groß wird die Spielwelt?
Wir haben die Leute verwirrt als wir sagten, das Spiel wird kleiner als "Oblivion". Jetzt glauben alle, die Spielwelt wird klein. Das ist nicht wahr, sie ist riesig und es gibt zahllose Orte zu entdecken.

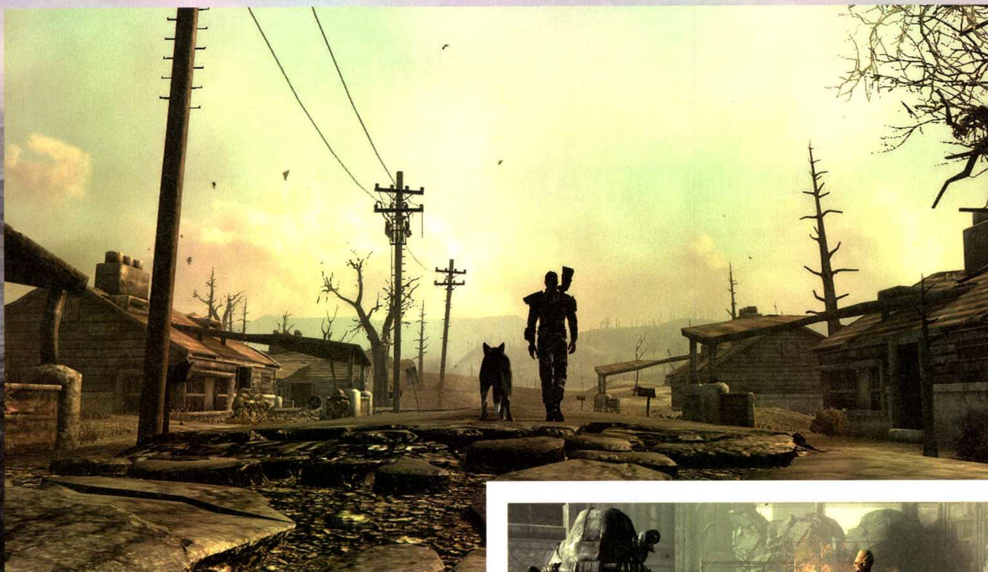
Welche Orte sind das?
Unterschiedliche, neben Washington D.C. mit seinen zerstörten Monumenten haben wir Lager von Schatzsuchern und kleinere Siedlungen – es gibt so von allem etwas.

Wie sieht es mit den NPCs aus? Wird man neben dem Hund Begleitung haben?
Es wird von deinem Karma abhängen, welche Leute dich begleiten wollen. Böse Buben kommen nicht mit einem guten Charakter mit.

Wenn NPCs oder der Hund sterben...
...bleiben sie tot. Wir haben Dogmeat aber mit einer recht robusten Gesundheit ausgestattet.

Wird man auch ohne Feuerwaffen durchkommen?
Wir haben die Möglichkeit eingeplant, nur mit Nahkampfwaffen zu spielen, sind uns allerdings noch nicht einig, wie schwer das dann wird.

Welche Rollen werden Ron Perlman und Liam Neeson übernehmen? Sterben sie auch ganz am Anfang wie Patrick Stewart in "Oblivion"?
Ron Perlman wird wie bei den Vorgängern der Erzähler sein. Liam Neeson spielt den Vater und taucht auch später im Spiel wieder auf. Seine Rolle ist mehr mit der von Sean Bean in "Oblivion" zu vergleichen.



360 Nuke Rider: Ein Mann und sein Hund kämpfen gegen das Unrecht! Das 'Zwei gegen den Rest der Welt'-Feeling verspricht großartige Atmosphäre.



360 Ungleiches Duell: Mit Minigun und Power-Armor perforiert Ihr vertrocknete Ghouls im Dutzend.



360 Du trittst mich nicht mehr in den Hintern! Gezieltes Abschießen wichtiger Körperteile gehört seit jeher zur "Fallout"-Spielmechanik.

dem verschollenen Vater bei weitem nicht der Anfang der Geschichte ist. Ihr beginnt *"Fallout 3"* buchstäblich von Kindesbeinen an. Die Charakter-Generierung, das Festlegen Eurer Skills und das Tutorial laufen ab während Ihr die wichtigsten Stationen in der Bunkerkindheit Eures Helden erlebt. Geburt, erste Schritte und den zehnten Geburtstag erfahrt Ihr am eigenen Leib und legt gleichzeitig fest, ob Ihr die Welt nach dem nuklearen Holocaust als grobschlächtiger Ballermann mit dicker Mecha-Rüstung, apokalyptischer Assassine oder wortgewandter Hallodri betreten wollt – wobei die Grenzen dank eines flexiblen Skill-Systems verschwimmen. Einen Rucksack voll unterschiedlicher Tötungswerkzeuge solltet Ihr aber in jedem Fall mit vor die Bunkertüre nehmen, denn ausgesprochen saftige Schießereien gehören seit jeher zum Serien-Repertoire. Überwiegend in Echtzeit bearbeitet Ihr radioaktiv-verseuchte Abartigkeiten und zielt mit großkalibrigen Automatik-Kanonen, Energiestrahlen oder Granaten auf bekannte Körperteile oder munter mutierte Varianten derselben. Habt Ihr genügend Aktionspunkte, dürft Ihr das Gefecht wie gehabt anhalten und per taktisch angehauchtem 'Vault-tec Assisted Targeting System' zielen.

Ausgesprochen saftige Schießereien gehören seit jeher zum Serien-Repertoire!

Kenner der Vorgänger freuen sich zudem über die Rückkehr des treuen Hundes Dogmeat. Der sympathische NPC auf vier Beinen folgt Eurer Spielfigur nach einer Zufallsbegegnung auf Schritt und Tritt und entwickelt sich bei entsprechender Zuwendung und Pflege zu Eurem besten Freund. Lästige Pflichten wie Nahrungs- oder Munitionssuche überlasst Ihr Eurem Bello und kümmert Euch lieber um die wichtigen Fragen des Lebens: Wo ist Euer Vater? Welcher Gruppierung solltet Ihr Euch anschließen? Und wie viel Körperflüssigkeit enthält ein Supermutant? *mw*

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Bethesda, USA
Hersteller	Bethesda
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	4. Quartal

FALLOUT 3

Inspirierte Wiedergeburt des Endzeit-Klassikers: prallvoll mit tollen Ideen wie spielbarer Kindheit, kombinierten Echtzeit-Rundenkämpfen und Eurem eigenen Hund – detaillierte Grafik gibt's obendrein!

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

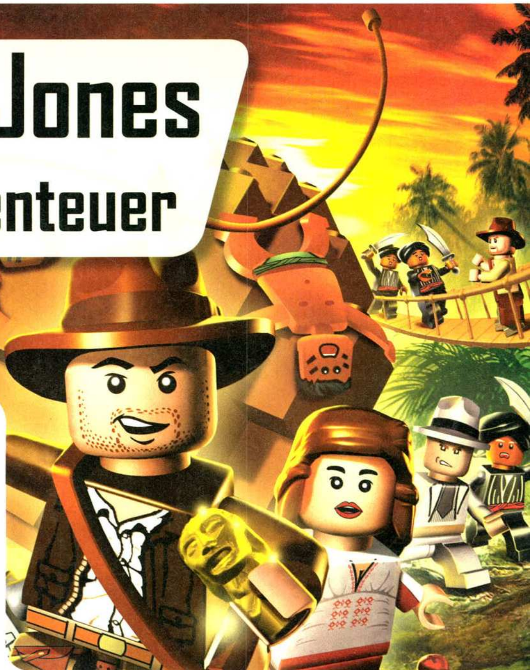


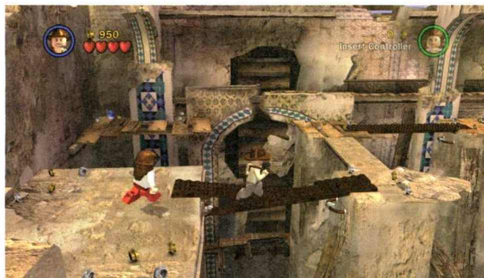
360 Herzlichen Glückwunsch zum Bunker-Geburtstag. Zuhause in Vault 101 feiert Ihr Euer 10. Jubiläum.



360 Trägt leider keine Tüte überm Kopf: ein ekliger Ghoul aus der Ego-Perspektive.

Lego Indiana Jones
Die legendären Abenteuer





360 Nicht nur feindselige Klotzschurken zehren an Indys Gesundheit: Brüchige Holzplanken solltet Ihr flott überqueren, sonst droht der Absturz.

"Star Wars" war gestern: Wir gehen erstmals mit dem Klötzchenforscher auf Erkundungstour.

Rechtzeitig zum Start des vierten "Indiana Jones"-Kinofilms können Konsolenzocker die Abenteuer von Harrison Ford & Co. nachspielen. Allerdings nicht in einer schnöden Umsetzung der neuen Zelluloid-Vorlage – nein, zum einen tobt Ihr Euch bei der klassischen Trilogie aus, zum anderen in bester Lego-Klötzchenform. Wir konnten jetzt endlich selbst mit einer weit fortgeschrittenen Xbox-360-Form Streifzüge wagen.

Das Wichtigste zuerst: Unterscheidet sich "Lego Indiana Jones" deutlich von seinen "Star Wars"-Kollegen? Nicht wirklich. Vom Aufbau (drei Filme mit je sechs Episoden) über Leveldesign bis hin zum Belohnungssystem ist unübersehbar, dass die Entwickler nicht weit vom bisherigen Erfolgsrezept abweichen – und solange die Ausführung stimmt, gibt's wenig dran auszusetzen. Natürlich sind einige Unterschiede zwangsläufig: So besitzt Dr. Jones keine übersinnliche 'Macht', um alle möglichen Probleme zu lösen. Deshalb greift er auf seine Peitsche sowie die Hilfe seiner Begleiter zurück, deren unterschiedliche Fähigkeiten ausgeprägter ausfallen und häufiger genutzt werden. Auch Kämpfe laufen anders ab, weil Ihr meist auf Eure bloßen Fäuste angewiesen seid und von Gegnern gemopste Waffen nur begrenzt lange halten könnt.

Dr. Jones besitzt keine übersinnliche 'Macht', um alle möglichen Probleme zu lösen.

Unsere Version hatte zwar mit doofen CPU-Mitstreitern und manchmal hakeliger Steuerung zu kämpfen, doch diese Macken werden bis zur Veröffentlichung sicher behoben. Dann bekommen Lego-Freunde gelungenen Nachschub, der zwar nicht revolutionär ausfällt, aber die Erwartungen erfüllen dürfte. *us*



360 Im Dschungel warten allerlei Gefahren und Hindernisse: wie gut, dass Euch Dickhäuter weiterhelfen.



360 Im 'Club Obi-Wan' ist Indy durch eine Vergiftung gehandicapt.

INFOS

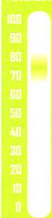
System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	Traveller's Tales, England
Hersteller	Activision
Genre	Action
Termin	6. Juni

LEGO INDIANA JONES

Das gefällt uns:
- » Klötzchen-Stil funktioniert auch ohne SciFi-Einschlag gut
- » mehr Rätseleinlagen
- » familienfreundlich und spaßig

Daran muss gearbeitet werden:
- » Kämpfe weniger ausgewogen als bei "Lego Star Wars"
- » Tearing auf Xbox 360
- » CPU-Kollegen noch dumm

Der Lego-Indy hält, was wir erwartet haben: putzige Abenteuer mit großem Rätseleinschlag – etwas Feintuning braucht's noch.



FUSSBALL, WIE ER SEIN SOLL



ECHTER GESCHMACK UND ZERO ZUCKER

Coca-Cola
zero



UEFA EURO2008
Austria-Switzerland

Tom Clancy's HAWX



360 Sogar der Abfangkurs lässt sich automatisch berechnen: Im Assistenz-Modus verlasst Ihr Euch auf die Hilfsmittel des Bordcomputers.



360 Sobald Ihr den Hilfscomputer deaktiviert, schwenkt die Kamera in allerlei spektakuläre Außenperspektiven, die Freund und Feind ins rechte Bild rücken.

Schluss mit den Rundflügen: Ubisoft wirbelt Euch durch die Luft, bis Euch schwindlig wird!

Luftkämpfe allein gestalten sich auf Konsole meist unspannend: Man fliegt Schleifen oder Loopings und hofft, den Jäger so hinter den Feind zu manövrieren. Deshalb protzt etwa Namcos "Air Combat"-Serie mit komplexer Handlung, Multikrisenherd und Rettungseinsätzen unter Zeitdruck.

Ubisoft Bukarest will sich auf diese Materialschlacht nicht einlassen und setzt stattdessen auf überlegene Technik. Gemeint ist nicht eine fortschrittlichere Grafik-Engine, sondern das schwenkbare Triebwerk moderner Kampfjets wie der Lockheed Martin F-35. Dieses ermöglicht nicht nur vertikales Abheben, sondern auch neuartige Flugmanöver: Der Jäger lässt sich überschlagen und wirbeln wie kein Konkurrent vor ihm. "Tom Clancy's HAWX" spielt 2018 und rüstet auch konventionelle Jets mit dieser Technik nach: So lassen sich aufregende Luftkämpfe arrangieren, die Eure Finger zittern lassen! Trotzdem soll die Übersicht gewahrt bleiben, deshalb werdet Ihr beim Einsatz zwischen zwei Modi wechseln: Den herkömmlichen Flugmodus kennt Ihr aus anderen Flugspielen, die Kamera folgt dem Heck oder zoomt ins Cockpit – dabei nutzt man Bordcomputer und HUD für Orientierung sowie das Anvisieren des Gegners. Beim Luftkampf dürft Ihr aber jederzeit in den zweiten Modus wechseln, in dem die Kamera in verschiedene Außenperspektiven schwenkt: Jetzt ist die Steuerassistenz deaktiviert und Ihr könnt den Flieger mit atemberaubenden Manövern um alle Achsen wirbeln – stellt Euch das Handling wie einen Drift in der Luft vor. Natürlich steigt mit der Freiheit auch die Gefahr: Der kluge Pilot wird ständig zwischen den beiden Modi wechseln, um in jeder Situation optimale Übersicht zu behalten und dem Feind eine Nasenspitze voraus zu sein. Rund um dieses Konzept will Ubisoft eine dramatische Politkrise inszenieren, bei der auch andere Clancy-Einheiten wie die Ghosts mitmischen: Ihr werdet also mit Bodentruppen zusammenarbeiten müssen. Mehr Details zum Abenteuer wollte man bei unserem Besuch in Bukarest aber noch nicht verraten. Dafür gibt's bereits Details zum Mehrspieler-Modus: Bis zu vier Freunde dürfen gemeinsam Koop-Missionen bewältigen, außerdem gibt's einen Dogfight-Modus für bis zu 16 Spieler. Sowohl in Online- als auch Offline-Missionen werdet Ihr Erfahrungspunkte sammeln, mit denen sich neue Waffen und Upgrades erstehen lassen. *oe*

Stellt Euch das Handling wie einen Drift in der Luft vor.



360 Für das futuristische Szenario werden auch herkömmliche Jets mit Schwenkdüsen nachgerüstet.



360 Die Einsatzgebiete (hier: Rio de Janeiro) sind dank Satellitenaufnahmen realistisch modelliert.

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Ubisoft Bukarest, Rumänien
Hersteller	Ubisoft
Genre	Flugsimulation
Termin	3. Quartal

TOM CLANCY'S HAWX

Die neuartige Bewegungsfreiheit der modernen Kampfjets und die realistische Umgebung lassen das Herz aller Flieger-Asse schneller schlagen: Wir wärmen den Steuerknüppel schon mal vor!

POTENZIAL: Einschätzung nicht möglich

Haze

Süßer Nektar und Honigwabenmännchen in einem Ego-Shooter? Free Radicals Ballerei überzeugt mit frischen Ideen!

Freie Radikale sind Moleküle, die Körperzellen angreifen und somit eine Gefahr für unseren gewohnten Alltag darstellen. Wenn sich also ein Entwickler-Studio 'Free Radical' nennt, kann das nur einen Angriff auf alltägliche Spiel-Erfahrungen bedeuten. Mit der ausgezeichneten "TimeSplitters"-Reihe ist das bereits vor Jahren gelungen, nun steht mit "Haze" nach einiger Verzögerung endlich das neue Werk der kreativen Engländer in den Startlöchern.

Euer Held heißt Shane Carpenter und kämpft anfangs noch als eifriger Soldat im Dienste des weltweit agierenden Konzerns Mantel Global Industries. Eure Gegner: die Rebellen der Promise Hand. Nach rund einem Drittel des Spiels befreit sich Shane aus den Klauen seiner Arbeitgeber und schließt sich den radikalen Freiheitskämpfern an. Bis hierher klingt die Story von "Haze" noch recht banal, doch die Entwickler würden ihrem Ruf nicht gerecht, entlockten sie der Thematik nicht etwas Besonderes.

Zu Beginn des Spiels durchforstet Ihr mit Eurer Einheit im ulkigen Honigwaben-Outfit eine Dschungellandschaft auf der Jagd nach den Rebellen. Die Unruhestifter haben eine Nectar-Lieferung stibitzt, die Ihr natürlich zurückerobern sollt. Die psychedelische Wunderdroge gehört bei Mantels Armee zur Standardausrüstung – hin und wieder eine Dosis, dann wird die Welt bunt und das grausame Kriegstreiben harmlos. Lebende Gegner leuchten grell auf und sind auch hinter Büschen zu erkennen. Angeschossene Feinde bluten nicht und verschwinden nach ihrem Ableben. Außerdem zoomt Ihr mit dem Zielfernrohr Eurer Standardwumme näher ran, was die Kämpfe deutlich erleichtert. Doch wie heißt es so treffend – jeder Rausch ist nur geliehen: Die Nectar-Unterstützung hat ihren Preis. Nur sechs Dosen führt



PS3 Eine stimmungsvolle Farbgebung und Beleuchtung zählen zu den Stärken von "Haze", schicke Texturen wie hier gibt es jedoch nicht überall im Spiel.



PS3 Blut gibt es in "Haze" erst zu sehen, wenn Ihr auf Seiten der Rebellen gegen die mit Nectar gedopten Mantel-Soldaten kämpft.



PS3 Unter Nectar-Einfluss verschwimmt die Optik und Eure Gegner leuchten gut sichtbar auf. Außerdem könnt Ihr schneller rennen und besser zielen. Aber Obacht: Eine Überdosis führt zu Orientierungslosigkeit und Ihr wankt hilflos umher, während Ihr wild auf Freund und Feind ballert.

Ihr mit Euch, sind sie aufgebraucht, sucht Ihr mitten im Gefecht einen Kollegen und bedient Euch an dessen Vorrat. Seid Ihr zu gierig und dosiert den Saft zu hoch, verschwimmt die Optik. Dann könnt Ihr Freund und Feind nicht mehr unterscheiden und verballert unkontrolliert wertvolle Munition. Ohne zu viel zu verraten: Nectar übernimmt in "Haze" nicht nur spielerisch eine wichtige Rolle, auch die Geschichte dreht sich um die geheimnisvolle Substanz (siehe Infokasten).

Wir überspringen die weiteren Ereignisse und spielen eine spätere Mission, wo Shane bereits die Rebellen unterstützt. Ohne Drogen spielt sich "Haze" ganz anders: Ihr könnt schneller rennen als ein Mantel-Soldat, der nur nach Nectar-Injektionen einen Geschwindigkeitsschub erfährt. Zudem weicht Ihr per Flugrolle nach allen Seiten aus.

In letzter Zeit findet sich in Ego-Knallereien immer häufiger das "Totstell"-Feature, allerdings war es noch nie so glaubwürdig integriert wie in "Haze". Wir erinnern uns: Nectar gaukelt den Soldaten einen sauberen Krieg vor, wodurch sie Leichen nicht mehr wahrnehmen. Als Rebell lasst Ihr Euch nach massivem Energieverlust scheintot fallen, um Euch ungestört zu erholen. Selbstschussanlagen täuscht Ihr hingegen nicht! Im Nahkampf zieht Ihr Feinden eins über und mopst ihnen die Waffe. Noch praktischer: Während Ihr als Mantel-Soldat nur Sprenggranaten werft, kombiniert Ihr sie als Rebell mit dem Nectar gefallener Gegner zu ganz besonderen Bömbchen: orangefarbene Gaswolken sorgen bei Euren Widersachern für eine Überdosis!

Hin und wieder eine Dosis Nectar, dann wird die Welt bunt und das grausame Kriegstreiben harmlos.

Wollt Ihr strategisch wichtige Punkte sichern, verbuddelt Ihr Granaten und freut Euch über die Explosion, wenn Gegner darüber laufen. Leider klappt das eher selten, denn die KI-Kollegen preschen aggressiv voran. Besser geht's, wenn Ihr zu zweit via Splitscreen oder online zu viert spielt. Löblich: Mitspieler steigen ohne Unterbrechung ein und aus, Ladezeiten gibt es nur nach Eurem Ableben.



MANTEL GLOBAL INDUSTRIES

Ubisoft hat sich für "Haze" etwas Abgefahrenes einfallen lassen und die Internetseite www.mantelglobalindustries.com erstellt. Dort findet Ihr einen professionell gestalteten Web-Auftritt des fiktiven Konzerns. Neben markigen PR-Texten des weltweit agierenden Unternehmens lest Ihr dort auch, welche Ziele Mantel mit Nectar verfolgt. Diese Informationen bereichern die Story des Spiels auf frische Art und Weise. Coole Idee, Ubisoft!

Die unterschiedliche Spielweise von Mantel- und Rebellenkämpfern kommt auch online zum Tragen, wo Ihr mit 16 Teilnehmern in Deathmatch-Varianten und weiteren, noch unbekannten Modi antretet – deshalb sprechen die Entwickler von 'asymmetrischem Gameplay'.

Grafisch versprüht "Haze" dank verspielter Lichteffekte viel Charme, die Texturqualität bleibt aber hinter Highlights wie "Call of Duty 4" zurück. Dafür spielt Ihr die Ballerei ohne Ladepausen durch, Ruckler gibt's nicht, dafür aber stimmungsvolle Schauplätze. Die Story wirft moralisch spannende Fragen auf und liefert subtile Hinweise, die Ihr im ersten Anlauf gar nicht alle bemerken werdet. "Haze" wird zwar kein Oberknaller, sympathisch und spannend ist der Kampf gegen die Honigwabenkrieger aber allemal. *mh*

INFOS



System	PS3
Entwickler	Free Radical, England
Hersteller	Ubisoft
Genre	Ego-Shooter
Termin	Mai

HAZE

Das gefällt uns:
- keine Ladezeiten, außer nach Eurem Ableben
- vier Spieler im Koop-Modus, via Splitscreen nur zwei

Daran muss gearbeitet werden:
- schwammige Vehikel-Steuerung
- Sprachsamples wiederholen sich oft

Stimmungsvoller Ego-Shooter, der mit frischen Ideen sowie einem Koop-Modus für bis zu vier Spieler aufwartet.





PS3 Ubisofts Bildmaterial zum Online-Modus deutet an, dass es an ungewöhnlichen Schauplätzen rund gehen wird.



PS3 Wir haben einige Mehrspieler-Gefechte ausgetragen und sind vom 'asymmetrischen Gameplay' überzeugt.

Red Faction Guerilla







360 Exponiert: Auf dem Dach Eures Minenroboters habt Ihr keinerlei Deckung.

Platz da für die menschliche Abrissbirne! Wir haben die Next-Gen-Action in San Francisco angespielt und sind hellauf begeistert.

Bislang stand die "Red Faction"-Serie für geradlinige Ego-Shooter-Kost mit reichlich zerstörbaren Levelbauten. Schluss damit! "Guerilla" macht alles anders: Die linearen Wege weichen einer offenen Spielwelt, die Ego-Perspektive einer Third-Person-Sicht. In puncto Zerstörung beschreitet Entwickler Volition völlig neue Wege – wir wollten dieser oft bemühten Behauptung zuerst nicht glauben, kamen während des Probespiels aber aus dem Staunen nicht heraus: Mit einem Vorschlaghammer schlugen wir feinsäuberlich einzelne Stücke aus beliebigen Gebäudeteilen. Der Raketenwerfer riss fette Brocken aus dem Beton – auch eine Haftgranate erfüllte diesen Job mit Bravour. Dann pflügten wir mit einem gewaltigen Minenroboter durch feindliche Bauten: Mauerstücke regneten herab, Staub wirbelte auf und sorgte für einige Slowdowns – angesichts unzähliger zerstörbarer Elemente und aufwändiger Physikspielereien ein leicht zu verschmerzendes Manko. Das angestrebte Level an Zerstörbarkeit war übrigens der Grund für den Wechsel der Perspektive – in Ego-Sicht hätte der Spieler schlicht den Überblick verloren.

Während des Probespiels kamen wir aus dem Staunen nicht heraus.

Schweren Herzens entsagten wir schließlich der destruktiven Lust, um dem Spielverlauf zu folgen: Mit dem MG erledigten wir eine Vielzahl minderbemittelter Halunken, cruisten per Buggy und LKW über Marsdünen, verhinderten die Durchfahrt eines Konvois und zerstörten feindliche Satellitenanlagen – Aufträge eben, wie Ihr sie von Open-World-Spielen wie "Mercenaries" kennt. Mithilfe einer Karte am unteren Bildrand erspäht Ihr Missionen, eine Prozentzahl informiert über den Zerstörungsgrad wichtiger Gebäude. Praktischerweise könnt Ihr Marsianer akquirieren, damit sie an Eurer Seite (Red Faction Resistance) gegen die Unterdrücker der Earth Defense Force ins Feld ziehen.

Mehr zur extraterrestrischen Zerstörungsorgie lest Ihr in einer der nächsten Ausgaben – denn bis zum Release 2009 werden noch viele Marsmonde ins Land ziehen. *ms*



360 Kaboom und weg ist das Haus: Eurem Raketenwerfer hält in "Red Faction Guerilla" kein Gebäude stand.

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Volition, USA
Hersteller	THQ
Genre	Action
Termin	2009

RED FACTION GUERILLA

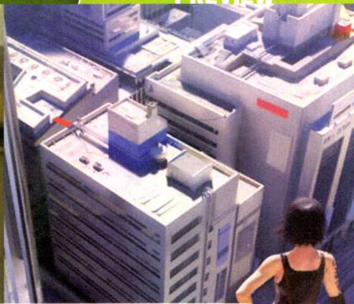
Das gefällt uns:
» Ihr könnt (fast) alles kurz und klein schlagen/schießen
» simpel-eingängige Kontrollen
» unterschiedliche Physik der Fahrzeuge

Daran muss gearbeitet werden:
» Umgebungsgrafik mittelmäßig
» einfallslose Gegner
» 08/15-Geschichte

Destruction Derby auf dem Mars: Aus der linearen Ego-Shooter-Serie wird eine Third-Person-Knallerei für freiheitsliebende Sprengmeister.







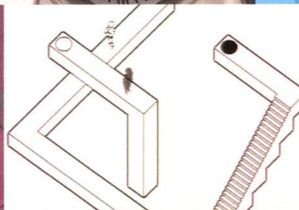
SPIELE-INNOVATIONEN 2008

Stylisch, ein bisschen verrückt und irgendwie anders – MAN!AC präsentiert die originellsten Games dieses Jahres.

Regelmäßig fordern wir von den Software-Machern mehr Mut zu Innovationen. 2008 scheint für alle "GTA"-Klon-müden und 08/15-Krach-Bumm-überdrüssigen Zocker ein gutes Jahr zu werden. Wir haben große und kleine Spieleprojekte aus aller Welt gesichtet, die interessantesten Games auf den nächsten Seiten aufgelistet und sie auf ihre Qualitäten in puncto Originalität geprüft.

Wenn Ihr genauso hungrig nach Neuem seid wie wir, dann merkt Euch diese Spiele vor. Und vergesst nicht, sie bei Interesse in Eure Sammlung aufzunehmen. Innovative und hochgelobte Flops brauchen Entwickler so wenig wie Spieler die x-te Lizenz-Versoftung! *os*

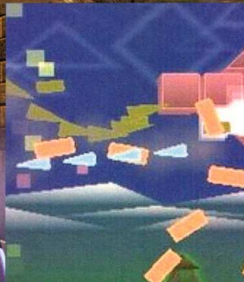
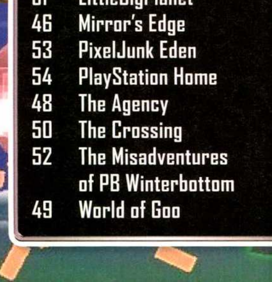










INHALTSVERZEICHNIS

Mirror's Edge

SPIELE-INNOVATION 2008
REVOLUTION DER EGO-PERSPEKTIVE

Lauft um Euer Leben – und erlebt ein Abenteuer, das Eure Sicht auf virtuelle Welten verändern wird.

Weltenretter Gordon Freeman sitzt hinterm Lenkrad eines klapprigen Autos. Er gibt Gas, die Landschaft zieht an ihm vorbei – und wir sehen das Geschehen aus seinen Augen, das nennt sich im Videospiel-Bereich Ego-Perspektive. Gordon steuert auf eine Kurve zu und reißt das Lenkrad herum. Nur mit der Kraft seiner Gedanken wie es scheint, denn Arme und Hände sind nicht zu sehen – das nennt sich wohl spöttisch Telekinese oder überspitzter: Ich-Perspektive-Paradoxon.

Sarkasmus beiseite: Diese Szene aus der Ego-Shooter-Serie "Half-Life" zeigt ein Dilemma, mit dem sich Games-Entwickler seit Anfang der 90er-Jahre herumschlagen. Sobald Spiele versuchen, uns via Ego-Ansicht noch intensiver in die virtuellen Welten zu versetzen, sprießen grafische Stolpersteine wie Pilze aus dem Boden. Wenn wir an unserem realen Körper nach unten blicken, erkennen wir Rumpf und Beine; wenn wir nach etwas greifen, tauchen unsere Hände und Arme im Blickfeld auf. In den meisten Spielen aus der Ego-Perspektive fehlen diese visuellen Eindrücke bislang: So kommt es, dass Gordon Freeman freihändig Auto fährt oder der Master Chief in "Halo" beinamputiert über den Boden gleitet. Wir haben uns daran gewöhnt, schön ist es aber nicht. Das sehen einige Entwickler mittlerweile genauso und geben ihren Helden Extremitäten mit auf den Weg (siehe Kasten).

Der schwedischen Firma Dice (u.a. "RalliSport Challenge" und "Battlefield Modern Combat") geht dieser Ansatz nicht weit genug. In ihrem neuesten Projekt "Mirror's Edge" wollen sie die Ego-Perspektive revolutionieren, den Spieler mit noch nie gesehener Natürlichkeit und Dynamik mitreißen.



360 Träge Masse: Nach der flotten Rutschpartie die Rolltreppe hinab braucht Faith einige Meter, um anzuhalten.

Wie das gehen soll? Heldin Faith besitzt Masse, die sich im Spiel als Trägheit äußert. Ähnlich einem tonnenschweren Sportwagen in "Gran Turismo 5 Prologue", der in einer zu schnell angesteuerten Kurve erbarmungslos gen Kiesbett schiebt, braucht Faith eine Weile, um aus vollem Lauf abzubremsen. Und Laufen ist ihre Bestimmung: Als Kurier einer Widerstandsgruppe transportiert Faith in einer fiktiven Stadt wichtige Botschaften von Punkt A nach B. Das totalitäre Regime überwacht jeden Schritt dieser 'Läufer', hetzt ihnen schwer bewaffnete Polizisten und Hubschrauber auf den Hals. Ihre einzige Chance: Konfrontationen meiden und rennen, was die



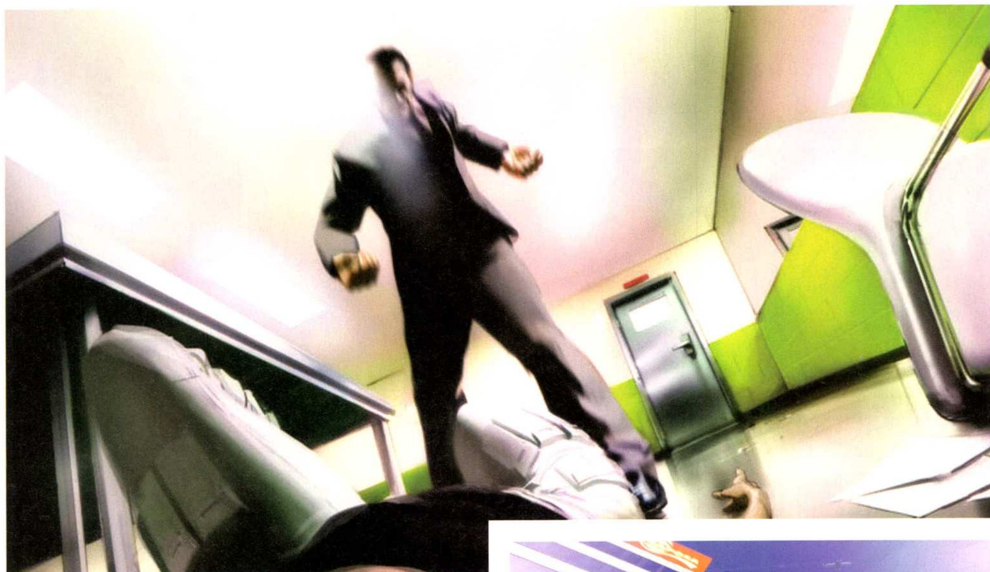
360 Prügeln in Ego-Perspektive: Hier kommt es auf korrektes Timing an, Ihr braucht keine komplizierten Tastenkombinationen zu drücken.

DAS HAT HAND UND FUSS

Vor vier Jahren trieb Namco das "Mittendrin statt nur dabei"-Motto auf die Spitze: "Breakdown" (Xbox, siehe Bild) ahmte das menschliche Blickfeld in allen Facetten nach. Ob Ihr in einen Faustkampf verwickelt wart, mit einem KI-Mädel geknutscht oder den Mageninhalt in eine Kloschüssel entleert habt – stets unterstützten Eure virtuellen Extremitäten den visuellen Eindruck.



Einen Trend hat "Breakdown" allerdings nicht gesetzt: Heute noch sind viele Ego-Abenteuer-Helden beinlos unterwegs (u.a. in "BioShock" und "Battlefield: Bad Company"). Spiele wie "Halo 3" und "Haze" dagegen trauen sich, Bein zu zeigen. Achtet mal beim nächsten Ego-Ausflug drauf!



360 Auf Knopfdruck schlittert Ihr Bein voran auf Feinde zu: Bringt sie mit einem Fußfeger zu Fall und schaltet sie aus.



360 Faith ist auf ihren Lauftouren waffenlos unterwegs. Allerdings kann sie gegnerische Wummen aufsammeln und zielsicher einsetzen.

virtuellen Beine hergeben. Kommt es dennoch zum Kampf, vermöbelt Faith Gegner sichtbar mit Händen und Füßen – fallen gelassene Knarren kann sie aufnehmen und gegen ihre Feinde einsetzen.

Den Großteil der Zeit verbringt Ihr jedoch mit spektakulären Laufsequenzen, die an die Sportart Parkour erinnern. Zwei Kniffe sorgen dafür, dass Ihr dabei nicht die Orientierung verliert: Zum einen stechen alle wichtigen Gegenstände mit ihrem leuchtenden Rotanstrich aus dem stylisch-kühlen Weiß-Blau der Stadt heraus. Die Laufroute über Dächer hinweg ist somit abgesteckt: auf einen Kran geklettert, über den Ausleger gelaufen, mit einem waghalsigen Satz auf das Nachbarhaus gesprungen, abgerollt und mit vollem Schwung weitergerannt. Unter Lüftungsrohren rutscht Faith auf Tastendruck hindurch, über hüfthohe Hindernisse flankt sie geschickt hinweg. Doch Ihr seht nicht nur rot. Der zweite Kniff ist die 'Runner Vision', welche Euer Sichtfeld an den Rändern verschwimmen lässt, die Zeit verlangsamt und Eure Aufmerksamkeit auf die Bildmitte fokussiert. Dieses Feature erinnert an die wohlbekannte Bullet Time und ermöglicht Euch Absprünge in letzter Sekunde, das millimetergenaue Balancieren auf schmalen Stegen sowie das exakte Treffen des feindlichen Kinns.

So kommt es, dass der Master Chief in "Halo" beinamputiert über den Boden gleitet.

Bislang ließen uns die Entwickler nicht selbst Hand anlegen. In den Präsentationen wirkte der Spielverlauf von "Mirror's Edge" jedoch ausgereift, packend inszeniert und intelligent designt. Wir haben wenig Zweifel daran, dass die schwedische Revolution glücken wird. *os*



360 Wie ein Seiltänzer überquert Ihr urbane Schluchten. Rot gestrichene Gegenstände weisen Euch den Weg.

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Dice, Schweden
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action-Adventure
Termin	4. Quartal

MIRROR'S EDGE

Temporeiches Ego-Abenteuer mit cooler Heldin und stilsicherem Design: Die dynamische Perspektive lässt Euren Atem stocken!

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

The Agency

SPIELE-INNOVATION 2008

GEH DOCH MAL RAN, DEIN SPIEL IST DRAN!

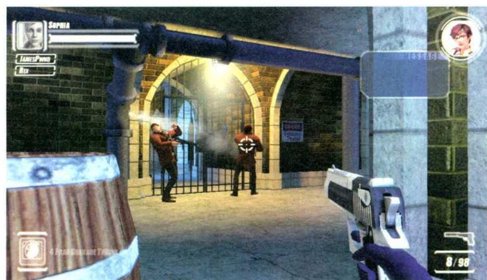
PS3 Je nach Uniform geht Ihr als Frontkämpfer, Techniker oder Scharfschütze in die Shooter-Mission.

Dieser Online-Shooter zieht Euch mit allen Tricks ins Agenten-Milieu: per SMS auf Euer Handy!

Wer in eine gut gemachte Spielwelt eingetaucht ist, verspürt nicht selten das trügerische Gefühl virtueller Wichtigkeit. Weder die Arbeitskollegen noch die Freunde verstehen oftmals unsere Sorgen um ein "Civilization"-Volk, den letzten noch fehlenden "Viking"-Schädel oder die Entscheidung, ein Mitglied der "Mass Effect"-Crew zu opfern. Sonys "The Agency", ein Online-Agentenshooter für PS3 und PC, hält diesbezüglich einen ganz besonderen Trumpf im Anzugärmel. Im digitalen kalten Krieg könnt Ihr in actionreichen Haupt- und Nebenmissionen Kontakte zu so genannten 'Operatives', computergesteuerten Mitarbeitern aufbauen. Je nachdem, ob Ihr Euch zu Beginn für die geschniegelte U.N.I.T.E-Agentur oder die stiernackigen Paragon-Söldner entscheidet, haben diese Kerlchen unterschiedliche Berufsfähigkeiten, die sie Euch nach einer erfolgreich beendeten Mission zur Verfügung stellen. Ganz wie beim 'Crafting' der klassischen MMORPGs sammelt Ihr so im Laufe der Zeit immer mehr Optionen, um spielrelevante Gegenstände herzustellen. Statt dem ranzigen 'Killerknüppel +10' ist dies bei "The Agency" aber eine besonders dicke Wumme und statt des epischen Reittiers ein schnittiger Ferrari. Habt Ihr ein Objekt in Auftrag gegeben, kann es je nach Wert und Aufwand schon einige Tage dauern, bis Eure Bestellung erledigt ist. Die Nachricht hierzu erfolgt per Handy. Doch damit nicht genug: Im weiteren Spielverlauf melden sich sogar Questgeber und Bösewichter per Short Message Service und drohen beispielsweise mit der Exekution eines gekidnappten Kollegen. Eine einfache Textantwort Eurerseits besiegelt dann dessen Los. Option 1: Ihr bezahlt das horrende Lösegeld und müsst in den nächsten Spielwochen mit knappen Finanzen auskommen. Option 2: Ihr spart die Kohle und opfert den Kameraden.

Im weiteren Spielverlauf melden sich sogar Questgeber und Bösewichter per SMS.

Nicht nur bei der Kommunikation mit dem Spieler geht "The Agency" neue Wege. So bekommt Ihr eine Mission nur, wenn Ihr auf einem im Hauptquartier herumstehenden "Q-Bert"-Automaten die dritte Stage erreicht. Ein anderes Mal wird ein Questgeber erst auf Euch aufmerksam, wenn Ihr beim Pokern eine Million Dollar verpulvert. So kann es alsbald sein, dass Ihr nach einer SMS einen geselligen Abend mit den Worten verlasst: "Sorry Leute, muss ins Netz, die wollen meinem Operative was abschneiden!" Falls Ihr nach so einem Auftritt noch Freunde habt, werden diese Eure virtuelle Wichtigkeit garantiert nicht mehr anzweifeln. *mw*



PS3 "The Agency" setzt zwar auf einen abstrakten Comic-Look, die Bewegungen sollen aber natürlich und flüssig wirken.



PS3 Im Laufe des Spiels lernt Euer Charakter spezielle Kampffähigkeiten wie z.B. einen MG-Feuerstoß.



PS3 Das taktische Verhalten der KI-Gegner soll sich vom klassisch-dämlichen MMORPG-Mob positiv abheben.

INFOS

System	PS3
Entwickler	Sony, USA
Hersteller	Sony
Genre	Online-Shooter
Termin	2008

THE AGENCY

Die Agentenballerei bringt frischen Wind ins MMO-Segment und geizt nicht mit genialen Geheimdienst-Gimmicks.

POTENZIAL: Einschätzung nicht möglich

Blast Works

SPIELE-INNOVATION 2008
SHOOT'EM-UP MIT LEGO-LOGIK

Was kommt raus, wenn man Horizontal-Shooter und Baukastenklötze kreuzt? Wir haben die Antwort!

Wer sich für Shoot'em-Ups von kreativen japanischen PC-Heimentwicklern begeistert, ist vielleicht schon mal auf die Werke von Kenta Cho gestoßen. Der Programmierer bastelt gerne intensive Ballereien mit abstrakter Vektorgrafik und 'Bullet Hell'-Einschlag. Eins seiner Frühwerke ist allerdings ein Ausreißer: Zum einen setzt dieses auf Horizontalscrolling, zum anderen bestimmen pastellfarbene Klötzchen die Grafik. "Tumiki Fighters" hieß der Ballerspaß, der als "Blast Works" eine Wiedergeburt auf dem Wii erlebt.

Das Grundprinzip ist simpel: Fliegt durch die Levels und knallt alles ab, was Euch entgegen kommt. Bei einem Treffer seid Ihr normalerweise erledigt. Aber es gibt einen Kniff, Euer Leben zu verlängern. Gegner brechen bei Beschuss in Stücke, die Einzelteile könnt Ihr Eurem Raumschiff hinzufügen. So sammelt Ihr nicht nur Panzerung, auch die erworbenen Geschütze schießen zu Eurem Vorteil. Zusammen mit der ungewöhnlichen Klotz-Optik wird ein intensiver und origineller Shooter draus. Noch besser: Auf dem Wii dürft Ihr mit einem leistungsstarken Editor eigene Levels und Objekte basteln sowie Eure Kreationen mit jedermann tauschen. *us*



Wii Sammelwut: Schnappt Euch Gegnerreste zum Schutz.



Wii Projektile ohne Ende: Die Feinde geben sich meist ballerwütig.

INFOS



System	Wii
Entwickler	BudCat, USA
Hersteller	Majesco
Genre	Shoot'em-Up
Termin	2. Quartal

BLAST WORKS

Intensive Japano-Ballerei mit bunter Grafik und einfallsreichem Twist, die auch außerhalb der Kernzielgruppe punkten könnte.

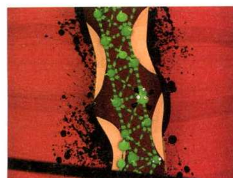
POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

World of Goo

SPIELE-INNOVATION 2008
BLOB, DER BAUMEISTER

Glibber dir einen: Betätigt Euch als Architekt und errichtet Türme aus klebrigen Kugeln.

Einfache Konzepte bedingen oft launige Spiele: Egal, ob "LocoRoco" oder "Tetris" – die Abläufe lassen sich in wenigen Worten zusammenfassen und sorgen für jede Menge Spaß. In die gleiche Kerbe will "World of Goo" schlagen, das beim diesjährigen Indie Games Festival den Innovationspreis absahnte. Ihr habt die Aufsicht über eine Horde 'Goo'-Blobs – mit Glubschaugen versehene runde Kerlchen aus einer klebrigen Masse. Durch geschicktes Ziehen und Verrücken sollt Ihr sie so anordnen, dass daraus eine zwar wacklige, aber doch stabile Konstruktion entsteht. Die muss bis zu einem Rohr reichen, das dann alles aufsaugt. Das ist nicht immer leicht, vor allem wenn Ihr mit Tücken wie beweglichen Untergründen oder der Schwerkraft kämpft, die an Euren Bauten zerrt. Dank Wii-Remote brauchen wir keine Bedienungsprobleme zu befürchten, schließlich arbeitet die PC-Vorlage mit einer Maus. Und das Beste: Voraussichtlich kommt "World of Goo" per WiiWare-Kanal – also entsprechend günstig. *us*



Wii Knifflig: In engen Umgebungen habt Ihr weniger Spielraum.



Wii Hilfsmittel wie Ballons unterstützen Euch bei komplexeren Bauten.

INFOS



System	Wii
Entwickler	2D Boy, USA
Hersteller	2D Boy
Genre	Geschicklichkeit
Termin	3. Quartal

WORLD OF GOO

Knifflige Mischung aus Aufbauknobler und Geschicklichkeitstest, die mit der Wii-Remote erst richtig Leben gewinnt.

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

The Crossing

SPIELE-INNOVATION 2008

SINGLEPLAYER + MULTIPLAYER = CROSSPLAYER

360 Assassine vs. Spezialeinheit in den Vororten von Paris, das mit Valves Source-Engine erstellt wurde.

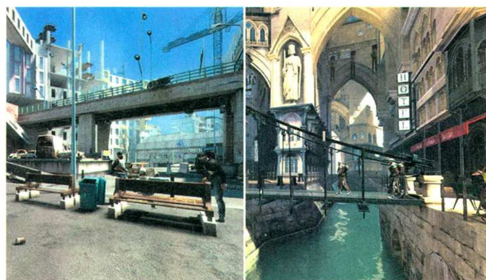
Stellt Euch vor, Ihr trefft während einer Einzelspieler-Kampagne auf Deathmatch-Teilnehmer – hier wird Euch das passieren.

Im neuesten Werk der Arkane Studios ("Arx Fatalis", "Dark Messiah of Might & Magic") treffen Welten aufeinander – und dies gleich in doppelter Hinsicht. In "The Crossing" kollidieren zwei alternative Realitäten der französischen Hauptstadt Paris: Die erste ähnelt unserer Welt – in Vorstadtghettos kämpfen Polizisten mit Jugendbanden, Kriminalität und Gewalt sind an der Tagesordnung. In der anderen Dimension hat der Templerorden überlebt, seine Waffensysteme und Techniken perfektioniert und ein totalitäres Regime in Frankreich errichtet. Jahrhundertelang hat diese Koexistenz funktioniert, das jeweils andere Reich erschien den Bewohnern lediglich wie eine Traum- oder Geisterwelt – doch nun stoßen diese Realitäten aufeinander: Spezialeinheiten mit Schlagstock, MG und Rohrbombe treffen auf agile Assassinen, die ihre Feinde per Stealth-Kill beseitigen, sich mittels Seil behände von Dach zu Dach schwingen oder ihre tödliche Wurfklinge einsetzen.

Als Einzelspieler seid Ihr mittendrin, entscheidet Euch für eine Fraktion und gebt den CPU-Schergen Saures. Doch immer, wenn Ihr in ein großes Gefecht geratet, wird aus der Solokampagne ein 'Crossplayer'-Match: Dann tretet Ihr gegen Spieler aus aller Welt an. Wie das geht? An bestimmten Punkten im Spiel landet Ihr auf einer großen Karte, die von vielen Multiplayern bevölkert ist – Eure Konsole beamt Euch automatisch auf einen geeigneten Server. Durch Euren Fortschritt im Solo-Modus gestärkt, seid Ihr klar im Vorteil, müsst jedoch mit der zahlenmäßigen Überlegenheit der Gegner fertig werden. Je nachdem, wie weit Ihr in der Story seid, solltet Ihr alle Feinde eliminieren, mit weiteren Story-Spielern zusammenarbeiten oder gar gegen sie antreten. Für die normalen, schwächeren Mehrspieler, die sich auf der Karte aufhalten, wird das Töten eines Solospielers einen großen Anreiz darstellen – zumal sich die Entwickler spezielle Belohnungen ausdenken wollen.

An bestimmten Punkten im Solospiel landet Ihr auf einer Karte, die von Multiplayern bevölkert ist.

"The Crossing" wurde schon Anfang 2007 angekündigt – seither drangen nur wenige Informationen zum revolutionären Konzept nach draußen, von einer spielbaren Version oder einem öffentlichen Betatest ganz zu schweigen. Mittlerweile bietet auch Valves Zombieshooter "Left 4 Dead" (kommt im Sommer) ein ähnliches Grundprinzip – hier können menschliche Spieler in die Rollen so mancher Untoten schlüpfen. Wir hoffen, dass auch "The Crossing" bald in die Gänge kommt. *ms*



360 Spielplätze für Crossplayer: Links seht Ihr die Dimension, die unserer Welt sehr nahe kommt – rechts die alternative Realität, in der die Templer regieren.



360 "The Crossing" als Ego-Shooter: Als Cop stehen Euch moderne Schusswaffen zur Verfügung.



360 "The Crossing" als Ego-"Assassin's Creed": Als Templer tötet Ihr leise und schnell – blutig wird's trotzdem.

INFOS

System	360
Entwickler	Arkane Studios, Frankreich
Hersteller	nicht bekannt
Genre	Action
Termin	2008

THE CROSSING

Ein mutiges Unterfangen: Diese Ego-Action will aus Solo- und Multiplayer-Modus ein großes Spielerlebnis schaffen.

POTENZIAL: Einschätzung nicht möglich

LittleBigPlanet



SPIELE-INNOVATION 2008

BAUEN, SPIELEN, TEILEN

In Sonys kunterbuntem Baukasten dürfen sich nicht nur Kinder austoben: Erschafft Euren eigenen Jump'n'Run-Mikrokosmos.

Was ist mit einem der prägenden Videospiel-Genres der 80er und 90er los? Scheinbar sind namhafte Entwickler wie Rare oder Naughty Dog vom Platzhirschen Nintendo und seinem rotbemützten Maskottchen eingeschüchtert. Nur einige frühere Lionhead-Angestellte stellen sich dem Klempner entgegen und wollen dem Hüpfspiel-Genre mit "LittleBigPlanet" neue Impulse verleihen.

Das Spielmotto "Create, Share, Play" fasst die Idee dahinter passend zusammen. Denn zunächst bastelt Ihr Euch einen individuellen Charakter. Bereits hier sticht der eigentümliche Stil ins Auge: Die charmante Knuddeloptik setzt sich aus täuschend echt wirkenden Stoffmaterialien zusammen. Der Level-Editor führt diesen Stil konsequent fort: So baut Ihr mit Eurem Alter-Ego ein herausforderndes Level – geometrische Grundformen in kunterbunten Farben platziert und kombiniert Ihr mittels simplem Tastendruck. Die modellierten Objekte wachsen oder schrumpfen per Addition oder Subtraktion zu komplexen Gebilden. Diese dürfen umgehend von Eurem Mini-Helden auf Spielbarkeit geprüft werden.

Gehörigen Einfluss hat dabei die Spielphysik: Alle Levelobjekte gehorchen nämlich der unerbittlichen Schwerkraft. Schnell sind einfache Vehikel gebaut, mit denen Ihr einen Berg herunterrast. Stahlfedern, Wippen oder Hebel bilden aberwitzige Mechaniken und ermöglichen komplexe Kettenreaktionen. Auch ohne klar definiertes Spielziel seid Ihr stundenlang beschäftigt. So macht Konstruieren Spaß!

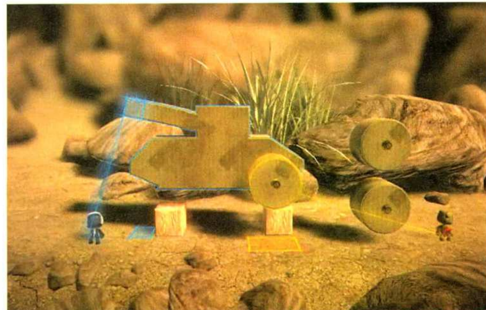


PS3 Dank zahlreicher Formen und Farben baut Ihr hübsche wie schwer zu meisternde Levels, um Eure Online-Freunde herauszufordern.

Noch besser: Ladet online Freunde ein, die Eure Kreation umgehend testen. In bis zu vierköpfigen Teams absolviert Ihr eigene wie auch vorgegebene Levels im Nu: Mit vereinten Kräften löst Ihr verzwickte Mechanismen aus, rollt Orangen oder Steine aus dem Weg und springt mit einem übergroßen Skateboard über Hindernisse. Darüber hinaus helft Ihr in Gruben geplumpsten Kameraden aus der Patsche und hängt Euch an die Füße des Vordermanns, der mit einem Jetpack umherfliegt. Das offene Spieldesign lädt zum ausgiebigen Herumprobieren und erneuten Spielen der Levels ein.

Das offene Spieldesign lädt zum ausgiebigen Herumprobieren ein.

"LittleBigPlanet" erfindet das Rad nicht neu, schließlich steckt dahinter nicht mehr als ein Plattform-Hüpfer. Dennoch faszinieren die simple Spielmechanik und der intuitive Editor. Verpackt in eine putzige wie liebenswerte Optik hat der Titel das Potenzial, eine große Community zu bilden. Diese ist Voraussetzung für den Erfolg, denn nur durch einfallsreiche Inhalte der Spieler wird "LittleBigPlanet" länger vor den Bildschirm fesseln. *ts*



PS3 Schnell sind einfache Konstruktionen erstellt, die Ihr gleich austestet.

INFOS

System	PS3
Entwickler	Media Molecule, England
Hersteller	Sony
Genre	Jump'n'Run
Termin	2008

LITTLEBIGPLANET

Bastler und Jump'n'Run-Freunde finden hier einen riesigen virtuellen Spielplatz mit zuckersüßer Optik.



POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

Independent Games



SPIELE-INNOVATION 2008
VIRTUELLE KLEINKUNST

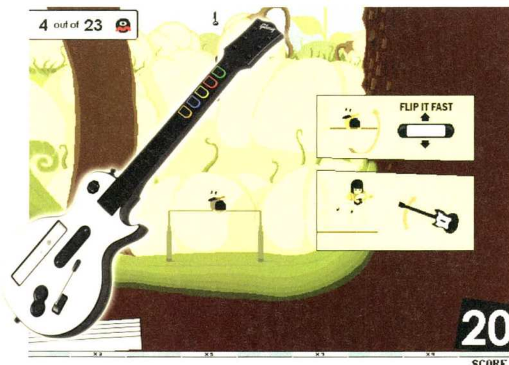
Sie stammen meist aus der Independent-Szene und sehen häufig wie Kinderzeichnungen oder Bildschirmschoner aus: originelle Download-Spiele.

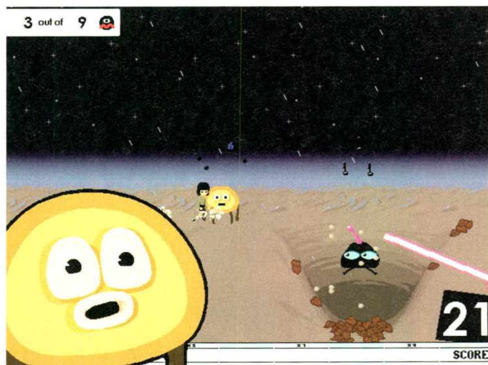
Wir beginnen unsere Reise durchs digitale Kleinkunst-Milieu mit Mr. P. B. Winterbottom. Der ist ein freundlicher Herr mit großer Nase, Schnurrbart und Zylinderhut. Er lebt in einer schwarz-weißen Stadt mit großer Turmuhr und hat ständigen Heißhunger auf Apfelkuchen. Wenn der Duft des köstlichen Gebäcks sein Riechorgan erregt, durchbricht P. B. sogar die Grenzen von Raum und Zeit, um zum Objekt seiner Begierde zu gelangen. In **The Misadventures of P. B. Winterbottom**, einem experimentellen Spiel, das Studenten der University of Southern California für Xbox 360 und Flash entwickeln, wird die Überwindung von Raum und Zeit zum Spielprinzip. Einem klassischen Jump'n'Run-Helden zunächst nicht unähnlich, kann P. B. durch seine Stummfilm-Welt watscheln, hüpfen und mit seinem Regenschirm Gleitflüge ausführen. Steht er jedoch vor einem unüberwindbar hohen Hindernis oder vor tödlichen Stacheln, greift P. B. auf ein ungewöhnliches Hilfsmittel zurück: sich selbst. Wenn P. B. die Zeit zurückdreht, bleibt sein aktuelles Selbst an Ort und Stelle zurück und wird so zur improvisierten Trittleiter oder zum schützenden Bodenbelag. Passend zur Zeitreisethematik gibt es für dieses Spiel noch kein Veröffentlichungsdatum.

Auch im 3D-Pixelspiel **Fez** des ausgeflippten Künstlerkombinats Kokoromi werden scheinbar unüberwindliche Jump'n'Run-Hindernisse elegant umgangen: Wie in "Super Paper Mario" schwenkt Ihr die Stage im dreidimensionalen Raum, um einen anderen Blickwinkel auf das Geschehen zu bekommen. Steht die Rotation still, nutzt Euer rot bemütztes Männeken die Struktur als zweidimensionales Level. Lead Designer Phil Fish nennt als wichtigste Inspirationsquellen für sein Werk "Super Mario Bros.", "The Legend of Zelda" und "Ico". Gerüchten zufolge ist eine Veröffentlichung auf Xbox Live Arcade geplant.

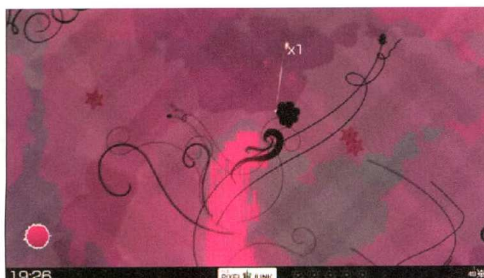
Vom Grundprinzip her ähnlich, aber völlig auf das Wesentliche reduziert, präsentiert sich **Echochrome**. Das Knobelspiel basiert auf optischen Täuschungen, die schon den Künstler M.C. Escher berühmt gemacht haben. Die Grundregel bei "Echochrome": Nur was Ihr seht, existiert. Durch Ändern der Perspektive verdeckt Ihr Abgründe und macht sie so passierbar. Oder Ihr dreht das Level so, dass zwei Plattformen scheinbar zusammenwachsen und sich ein neuer Weg auftut. Um an alle einzusammelnden Silhouetten eines Levels zu kommen, müsst Ihr wortwörtlich um einige Ecken denken. Trotz des engen Zeitlimits strahlt "Echochrome" eine entspannende Atmosphäre aus – nicht zuletzt dank der klassischen Hintergrundmusik. Den Titel gibt's in Japan bereits für PSP und als PS3-Download, im Mai soll er in Europa erscheinen.

Für alle drei Konsolen als Downloadspiel geplant ist **Fret Nice**, das das Raum-Zeit-Kontinuum zur Abwechslung mal in Ruhe lässt. Der nette Fret rockt Euch lieber mit sei-





360 Sieht nach psychedelischen Gitarren-Riffs aus und spielt sich auch so: In "Fret Nice" werdet Ihr zum Jump'n'Run-Guitar-Hero!


PS3 Kein Grafikfehler, sondern floral-abstrakte Flowerpower: "PixelJunk Eden".


360 Die Anlehnung an die "Mario"-Spiele ist "Fez" deutlich anzusehen.

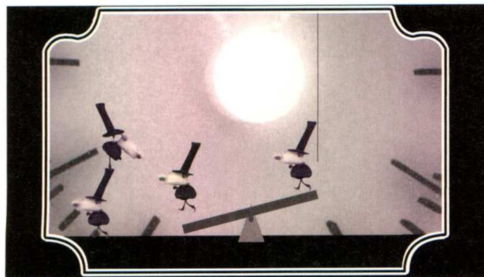
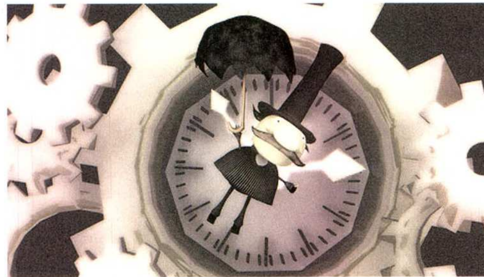
ner genialen Steuerung: Per "Guitar Hero"-Controller navigiert Ihr durch zweidimensionale Plattform-Levels. Das hochgesteckte Ziel der Macher: Das Spiel soll sich anfühlen, als würdet Ihr einen Rocksong performen! Ein Prototyp der PC-Version steht auf der Website der Entwickler www.fretnice.com zum freien Download bereit, die Entwicklung für Konsolen wird sich noch auf unbestimmte Zeit hinziehen.

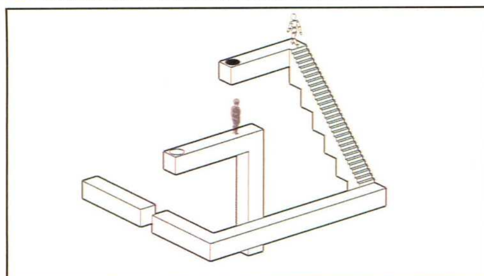
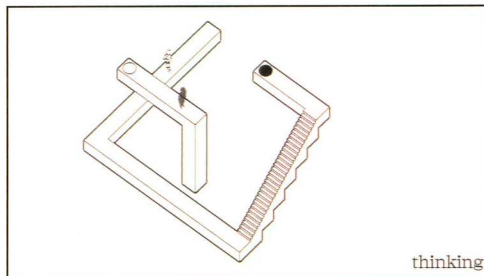
Das Spiel soll sich anfühlen, als würdet Ihr einen Rocksong performen!

Im dritten "PixelJunk"-Spiel der kultigen Entwickler Q-Games sucht Ihr rockige Klänge dagegen vergeblich: Zu sphärischen Harmonien steuert Ihr in **PixelJunk Eden** einen leuchtenden Punkt durch wogend-wabernde 2D-Wucherungen, die irgendwie an den Inhalt einer Lavalampe erinnern. Passend dazu geht es im Spielprinzip um die Befruchtung von psychedelischen Pflanzentrieben. Diese sprießen bei Kontakt zu Eurem Lichtpunkt in die Höhe und verpassen ihm, wenn sie knospend zum Höhepunkt gelangen, einen Schubser in Richtung der nächsten Pflanze. Noch dieses Frühjahr wird der Titel wie die beiden Vorgänger übers PlayStation Network veröffentlicht.


Wii Hoffentlich hat der "Line Rider" an dieser Steigung genügend Schwung.

Als sanft dahingleitenden Abschluss haben wir den Internet-Hit **Line Rider** des slowenischen Studenten Boštjan Cadež im Angebot. Das Spielprinzip seines zu Grunde liegenden Flash-Games (http://linerider.com/play-line-rider-online) ist so einfach wie genial: Ihr zieht per Maus eine schwarze Linie auf den weißen Bildschirm und lasst einen Knirps mit Pudelmütze und Schal physikalisch korrekt darauf herunterrodeln. In den grafisch aufgebohrten Konsolenversionen für Wii und DS heißt der Rodelknirps dann Bosh und es stellt sich ihm ein Schlitten fahrender Gegenspieler in den Weg. Ansonsten übernehmen Remote beziehungsweise Stylus die Funktion des Mauszeigers und Ihr rodelt nicht mehr frei über den Desktop, sondern durch bunte Comic-Stages mit festem Ziel. Als einziger Titel kein Downloadspiel, soll die flotte Wintergaudi im dritten Quartal in die Läden schlittern. *mw/jk*



360 "The Misadventures of P. B. Winterbottom" erinnert an Animationen von Terry Gilliam: Der Zeitreisende P. B. steigt sich zur Not auch mal selbst auf die Mütze.

PS3 "Echochrome" ist Ansichtssache: Links fallt Ihr durch das Loch auf die schwarze Silhouette; dreht Ihr das Level ein wenig, führt das Loch ins endlose Nichts.

PlayStation Home





PS3 Wie Euer "Home"-Alter-Ego aussieht, liegt in Eurer Hand: Die Einstellungs-Optionen sind vielfältig.

SPIELE-INNOVATION 2008

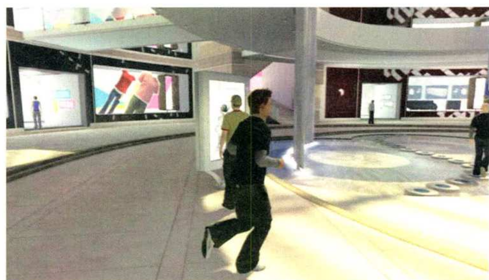
MARKTPLATZ DER EITELKEITEN

Was hat sich bei Sonys ambitionierten Plänen zur digitalen PS3-Heimat getan? MAN!AC spürt die neuesten Infos auf.

Vor rund einem Jahr überraschte Sony auf der Game Developers Conference 2007 mit "PlayStation Home" – einer Art verbessertem "Second Life" für die PS3. Ursprünglich für vergangenen Herbst terminiert, verschob sich der Start langfristig: Derzeit ist eine Veröffentlichung für 2008 anvisiert, soll aber erst erfolgen, wenn wirklich alles wie gewünscht funktioniert. Viele Infos gab es seitdem nicht mehr, deshalb haben wir bei Sony nachgebohrt, wie der Stand der Dinge ist.

Hinter den Kulissen wird weiterhin fleißig gebastelt, einige deutliche Änderungen hat es bereits gegeben: So besteht "Home" nicht mehr aus einer großen 'Hotel-Lobby', von der aus es direkt zu Aktivitäten wie Kino-Besuchen geht – stattdessen tummelt Ihr Euch jetzt in einer richtigen Kleinstadt! In der schlendert Ihr durch die Straßen und besucht ein Filmtheater, stöbert im Einkaufszentrum nach neuen Klamotten, mit denen Ihr Eure Online-Freunde beeindruckt, oder begebt Euch in eine Spielhalle. Das macht das Erlebnis weitläufiger und offener, was einen Grundsatz von Sonys Plänen verdeutlicht: Der Einstieg soll für weniger erfahrene PS3-Besitzer leichter werden. Schließlich dürfte es zugänglicher sein, sich mit Vorgängen zurecht zu finden, die dem täglichen Leben ähneln, als sich durch abstrakte Lobbys und Menüsysteme zu kämpfen.

Ein weiterer Wunsch der Betatester wurde ebenfalls umgesetzt: die Anbindung an die Realwelt. "Home"-Einwohner können per SMS oder E-Mail Kontakte nach 'draußen' pflegen und somit z.B. auch Treffen vereinbaren, ohne dass alle Teilnehmer bereits online sein müssen. Für verspielte Besucher gibt's die angekündigten Trophäen sowie spezielle Bereiche für wichtige Spiele. Als Beispiel dient "Gran Turismo 5": Fahrt Ihr besonders tolle Zeiten, ist es vorstellbar, dass Euer digitales Alter Ego eine Statue im Autosalon erhält und Eure Rekordrunde im angegliederten Schauraum zu sehen ist – damit lässt sich's beeindruckender protzen als mit einem schnöden Bestenlisten-Eintrag.



PS3 Im Einkaufszentrum findet Ihr alles, um das Aussehen Eures Avatars aufzumöbeln – spezielle Klamotten wird es z.B. auch für Spielerfolge geben.

Bei "Home" tummelt Ihr Euch in einer richtigen Kleinstadt!



PS3 Mit interaktiven Gegenständen nehmt Ihr schon mal Einfluss auf Eure Umgebung: Die Blasenspender sorgen für 'poppige' Atmosphäre.

Sony will mit "Home" eine große Community schaffen, ohne dabei in Fallen zu tappen wie z.B. "Second Life" auf dem PC: Zu viel Kommerzialisierung ist ebenso unerwünscht wie übermäßig mit Werbebannern zugekleisterte Umgebungen. Dafür steht der Gemeinschaftsgedanke im Mittelpunkt, weshalb Ihr etwa Freunden in Eurem Appartement eigene Songs vorspielen könnt.

Klingt alles zu schön, um wahr zu sein? Vielleicht, doch das Projekt hat für Sony höchste Priorität. Daher sind wir guten Mutes, dass "Home" die Versprechungen zumindest soweit erfüllt, dass der Konsolenwelt ein originelles Online-Erlebnis beschert wird. *us*

INFOS



System	PS3
Entwickler	Sony, England/USA
Hersteller	Sony
Genre	Simulation
Termin	2008

PLAYSTATION HOME

Das Leben im elektronischen Format: "Home" verspricht eine rundum ausgefeilte virtuelle Welt zu werden.



SPIELE-TEST



Screenshot des Monats

INFOS

System	Fachpresse
Entwickler	MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller	Cybermedia Verlag GmbH
Genre	Videospiel-Magazin
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



360 Fliegender Holländer: In "A-Train HX" gehen Schiffe scheinbar in die Luft, wenn Ihr mit der Kamera ins Wasser taucht.

So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

MAN!AC

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
» im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
» kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

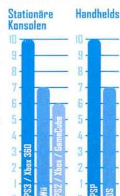
SPIELSPASS 99 von 100

Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).



Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Wii Fit

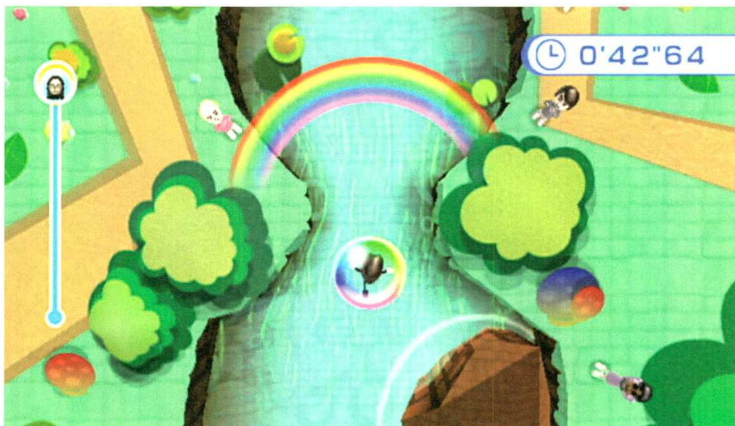
MANIAC HIT

INFOS

System	Wii
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Fitness-Training
Termin	25. April
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Bunte Mischung aus ernsten Trainingseinheiten und ulkigen Minispielen – innovativ kontrolliert per Balance-Board.



Wii Schlüpfrige Angelegenheit: Balancierend auf einer Seifenblase schwimmt Ihr durch den Canyon.

Lange Zeit waren wir uns unsicher, ob wir Nintendos Gesundheits-Offensive überhaupt wie ein Spiel behandeln sollten. Immerhin bewirbt der Hersteller "Wii Fit" eher als interaktives Trainingsprogramm denn als Spiel. Nach intensiver Beschäftigung mit der weißen Körperwaage, schweißtreibenden Selbstversuchen und so manch brüllend komischer Fitness-Session mit Freunden und Verwandten ist klar: "Wii Fit" trainiert zwar Eure Körperhaltung, die Balance sowie die Bauch-, Beine- und Po-Muskulatur, bewegt sich dabei aber immer im spielerischen Rahmen.

Max Wildgruber

Nach einem großangelegten Test im Kreise meiner Lieben muss ich Nintendo bewundern: Selbst Menschen, die nie ein Gamepad in der Hand hielten, rutschen mit einem fetten Grinsen über die Skipiste oder machen sich beim Hula-Hoop-Rekordversuch die Kniegelenke kaputt. Spaßig, intuitiv und toll designed ist "Wii Fit" also allemal. Die Balance-Board-Abfrage klappt optimal, der Batterieverbrauch hält sich in Grenzen. Ob man dadurch tatsächlich zur Sportskanone wird, kann ich mangels Langzeit-Testdaten nicht entscheiden. Mein Tipp: Eher nicht – Liegestütze und Sit-Ups können keine Trainingsgeräte ersetzen. Aber: "Wii Fit" macht Laune und kann verdammt anstrengend sein. Warum ein Party-Modus fehlt, ist mir jedoch schleierhaft.

Komm wir spielen Fitnes-Center

Das "Wii Fit" Grundkonzept wird den meisten bekannt sein: Vor dem Fernseher wird das gut 60 cm breite Balance-Board platziert, Ihr stellt Euch drauf und schon weiß die Konsole, wie schwer Ihr seid, ob Ihr im Gleichgewicht steht und errechnet zudem flugs Euren Body Mass Index (BMI). Nach einem Gleichgewichtstest bekommt Ihr dann Euer 'Fitness-Alter' präsentiert – wer deutlich älter als in Wirklichkeit ist, wird freundlich zur Körperertüchtigung angehalten. Das übernehmen in den ernsthaften Disziplinen je nach Geschmack ein männlicher oder weiblicher Vorturner. Ein frei wählbares Trainingsergebnis, etwa 0,5 Kilo abnehmen in zwei Wochen, macht kleine Erfolge zum realistischen Etappenziel.

Muskeltraining und Yoga-Übungen werden Euch verständlich vorgemacht, spätestens beim zweiten Mal wisst Ihr, wie Ihr Euch zu bewegen habt. Diagramme und Trainingspunkte zum Freischalten weiterer Übungen motivieren spielend zu immer akrobatischeren Verrenkungen und Liegestütz-Varianten. Während sich diese Disziplinen eher fürs Solo-Training eignen, kommt bei den bunteren Aerobic- und Balance-Spielen durchaus Party-Stimmung auf. Bemerkenswert: Kugelbretter, Eisschollen oder Seifenblasen lassen sich exakt per Körpercontroller steuern. Manche Disziplinen verwirren allerdings gerade sportliche Menschen, da die im Spiel geforderten Bewegungen wenig mit den realen Sport-Techniken z.B. beim Kopfball oder Skispringen zu tun haben. *mw*



Wii Meditativ und ganz in edlem weiß gehalten: Während der Yoga-Übungen wird das ohnehin schon spartanische Studio fast komplett ausgeblendet.

Wii 90€ kostet das Bundle mit Board und Spiel.



Wii Da kracht die Kniescheibe: Je mehr Reifen Ihr fangt, desto mehr Punkte erhaltet Ihr fürs Beckenkreisen.



Wii Solche Muckis könnt Ihr auch haben: Ob "Wii Fit" dafür ausreicht, ist allerdings die Frage.

WII FIT

- 4 Trainingskategorien: Yoga, Muskeltraining, Aerobic & Balance
- ca. 15 Übungen pro Kategorie
- auf Wunsch männlicher oder weiblicher Vorturner

Wii

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 7
Sound	4 von 10

SPIELSPASS 85 von 100

Namco Museum Remix



Wii Viel ist vom Ur-"Galaga" beim Remix nicht übrig geblieben: Die skurrile Mischung aus Lightgun-Shooter und Pac-Man-Achterbahn macht Laune.

INFOS

System	Wii
Entwickler	Namco, Japan
Hersteller	Namco-Bandai
Genre	Oldie-Sammlung
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Buntes Sammelsurium an Retro-Titeln, das zwar einige Gurken, aber auch ein paar nette Updates bietet.



Wii Die 'normalen' Hochkant-Oldies kommen mit Randbemalung daher.

Ein "Namco Museum" – schon wieder? In der Tat, das Spielhallenarchiv der japanischen "Pac-Man"-Schmiede wird zum gefühlten tausendsten Mal für eine Retro-Sammlung bemüht. Doch halt, da gibt es noch den Namenszusatz "Remix" – und der hat tatsächlich eine Bedeutung...

Offenbar kann der Wii mit seinen ungewöhnlichen Kontrollmechanismen sogar abgestumpfte Recycling-Experten neu motivieren. Von den 14 Spielen auf der Disc kommen immerhin fünf als überarbeitete Neuauflagen daher, die nicht nur optisch im 3D-Zeitalter angekommen sind, sondern auch auf Remote- und Nunchuk-Einsatz bauen. Bei "Galaga" wird per Zielkreuz geballert, "Pac'n Roll" und "Motos" lassen die Pampelmuse kullern und in "Rally-X" fahrt Ihr im Kart durch Labyrinthe – nur "Gator Panic" bleibt ein dröger Reaktionstest. Wirklich umhauen wird Euch zwar kein Remix, doch nett zu spielen sind die meisten Updates.

Weil aber ein "Namco Museum" ohne normale Oldies nicht sein darf, gibt's derer neun dazu: "Pac-Mania", "Dig Dug", "Mappy", "Galaxian", "Xevious", "Gaplus", "Cutie-Q", "Super Pac-Man" und "Pac-Pal". Davon sind zwar nicht alle in Würde gealtert, ein paar machen aber auch heute noch Spaß. *us*



Ulrich Steppberger

Dass Namco endlich mal mehr bietet als reines Recycling, finde ich wirklich gut – allerdings wäre etwas mehr Entschlossenheit angebracht gewesen. Wieso wird z.B. "Gator Panic" für einen Remix auserkoren, der spielerisch nichts bringt? Und wieso bekommen wir nicht die Urformen der überarbeiteten Titel dazu? Auch die Auswahl der unveränderten Oldies ist durchwachsen. So bleibt's ein Fall für Retro-Sammler oder Zocker, die über den Wii-Umweg den Nachwuchs für Klassiker begeistern wollen – dazu könnte "Namco Museum Remix" in der Tat taugen.

NAMCO MUSEUM REMIX

- » 14 Oldies aus der Namco-Historie
- » 9 davon in der Originalform
- » 5 mit speziellen Wii-Updates
- » Remixes mit 4 Spielern gleichzeitig spielbar
- » stilechte Pac-Man-Oberwelt
- » leider keine sonstigen Extras

Wii	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10

SPIELSPASS 62 von 100

Silent Hill: Origins

INFOS

System	PS2 /
Entwickler	Climax, England
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Termin	Mai
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Spielerisch altbackener Survival-Horror mit simplen Rätseln und nervigen Quick-Time-Events, aber konkurrenzloser Atmosphäre.



PS2 Der ausgeprägte Grießelfilter wirkt auf Bildern weniger atmosphärisch als im Spiel.

Es war zu erwarten, dass Konami das PSP-Abenteuer "Silent Hill: Origins" auf die PS2 umsetzt. Schön, dass es nicht allzu lange gedauert hat, denn nun könnt Ihr das gelungene Horrorfest auch am großen Bildschirm und mit aufgedrehter Surround-Anlage zocken. Mehr als eine 1:1-Umsetzung solltet Ihr aber nicht erwarten. Vor Spielbeginn bestimmt Ihr das Bildformat, dann geht's auch schon los.

Das Spiel behandelt die Ereignisse vor der ersten "Silent Hill"-Episode, verrät aber nicht allzu viele Details über den Ursprung des Bösen in der Nebelstadt. Ihr übernehmt den Serien-Neuling und Truck-Fahrer Travis Grady, der zu Beginn ein geheimnisvolles, schwer verletztes Mädchen aus einem brennenden Haus rettet. Gleich danach fällt Travis in Ohnmacht und erwacht in Silent Hill, den Kopf voller Fragen...

Michael Herde



1:1-Umsetzung bedeutet: Der rechte Stick bleibt ungenutzt, die Kamera beeinflusst Ihr nur via Schultertaste, um sie hinter Euch zu zentrieren. Nach dem ersten Stirnrunzeln muss ich gestehen: Das stört überhaupt nicht. Eher nerven die übersensiblen Quick-Time-Events. Aber selbst die sind in Anbetracht der famosen Atmosphäre zu verschmerzen, ebenso wie die simplen Rätsel und das altbackene Spielprinzip. Grafik und Sound sind richtig schön dreckig, so soll es sein! Gelungen finde ich die gruseligen Schattenspiele der Taschenlampe – außerhalb des Lichtkegels erkennt Ihr aber nichts. Ohne Funzel ist das Bild ziemlich dunkel und verrauscht, dafür seht Ihr insgesamt mehr. Die Story bleibt weit hinter Teil 2 zurück, aber das ist bei den anderen Episoden auch so. Preis 30 Euro? Gekauft!

Sehr viel Übung empfohlen

Das erste westliche "Silent Hill"-Spiel macht auf Anhieb fast alles richtig: Storytechnisch stochert Ihr wie in den Vorgängern lange Zeit im undurchdringlichen Nebel der Stadt und trefft auf bekannte Charaktere des ersten Teils. Spielerisch weicht Entwickler Climax nur geringfügig von der klassischen Formel ab und führt Quick Time Events ein. Vertraute Gegner wie die Krankenschwester oder der Rauch speiende Smog sind anhänglicher als in früheren Teilen und klammern sich an Travis. Dann drückt rasch die eingeblendete Taste – das gelingt (zumindest bei mir) nur in 20 Prozent der Fälle. Auf seiner Erkundungstour sammelt Travis allerlei Levelinventar, das Ihr als Waffe einsetzen könnt. Eure virtuelle Hosentasche ist übrigens unendlich groß – was durchaus sinnvoll ist, schließlich gehen alle Objekte recht schnell zu Bruch. Knobeleien gibt es ebenfalls, die sind jedoch wenig fordernd – den Schwierigkeitsgrad einstellen dürft Ihr nicht.



PS2 In Eurem Inventar verstaut Ihr unbegrenzt viele Gegenstände wie Flaschen, Holzlatten oder einen kleinen Aktenschrank – albern, aber praktisch!

Neu ist der Wechsel der Dimensionen in Silent Hill: Wo früher Konamis Dramaturgen bestimmten, wann die Sirenen heulen, springt Travis nach Belieben hin und her, sobald er einen Spiegel findet. So öffnet Ihr vormals verschlossene Pfade und bahnt Euch den Weg durch die verstörende Finsternis. Grafisch befindet sich "Silent Hill: Origins" etwa auf dem Niveau des zweiten Teils und zieht Gruselfreunde in Verbindung mit Akira Yamaokas atmosphärischen Klanggebilden schnell in seinen Bann.

Unterm Strich ist die PS2-Version eine schnörkellose Umsetzung, die für knapp 30 Euro gepflegte Gänsehaut bietet – deshalb sehe ich über manche Macken gerne hinweg. *mh*



PS2 Die neuen Quick-Time-Events sollen für Panik sorgen, nerven jedoch aufgrund des knappen Zeitfensters.



PS2 Wohl zu häufig "Alice hinter den Spiegeln" gelesen: Travis wechselt eigenmächtig die Dimensionen.

SILENT HILL: ORIGINS

- » drei verschiedene Abspänne
- » nach dem Durchspielen deaktiviert Ihr den Grießelfilter und spielt neue Outfits & Waffen frei
- » 1:1-Umsetzung der PSP-Version
- » Soundtrack als Japan-Import erhältlich

PlayStation 2	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 6
Sound	10 von 10

SPIELSPASS 80 von 100

A-Train HX



360 Modelleisenbahn mit Wirtschaftsaspekt: Bringt Pendler zum Zielort und ladet Eure Güterzüge mit Rohstoffen voll.

INFOS

System	360
Entwickler	Artdink, Japan
Hersteller	505 Games
Genre	Strategie
Termin	nur in UK erhältlich
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Der urbanen Aufbausimulation rund um die Eisenbahn mangelt es an einfacher Bedienung und schnellem Einstieg.



360 In der Ego-Sicht genießt Ihr die Aussicht aus Euren Zügen.

Öffentlicher Nahverkehr – kaum einer kann sich etwas Langweiligeres vorstellen. Nicht so der japanische Entwickler Artdink: Seit 1985 produziert dieser erfolgreich immer neue Episoden seiner "A-Train"-Reihe, dessen jüngster Xbox-360-Ableger auch in England erschienen ist. Das simple Spielprinzip blieb unverändert: Baut ein funktionierendes Schienennetz, damit die Stadt sowie Wirtschaft expandieren und scheffelt damit Kohle.

Ganz so einfach ist es aber nicht: Zunächst legt Ihr Gleise, um Dörfer und potenzielle Wirtschaftsstandorte zu verbinden. Dann errichtet Ihr ein- oder mehrgleisige Bahnhöfe und lasst die ersten Pendler- oder Fernzüge los. Vorsicht vor zu kurzen Stationen: Überlange Züge ignorieren diese und fahren durch. Der Fahrplan-Assistent unterstützt Euch beim Einteilen der Züge: Bestimmt einfach bei jeder Station, ob dort gehalten, be- oder entladen wird. Nun fehlen noch Güter, die den Rohstoff für Gebäude bilden. Dazu errichtet Ihr Fabriken in der Nähe Eurer Bahnhöfe und beliefert mittels Güterzügen entfernte Orte mit dem begehrten Baumaterial. Nur damit errichten die Bürger neue Wohnhäuser und Bürogebäude. Natürlich dürft Ihr auch selbst Wolkenkratzer, Sehenswürdigkeiten oder Läden aus dem Boden stampfen, solange der Rohstoffvorrat reicht. Die zusätzlichen Einnahmen peppen schließlich die Bilanz auf und Ihr könnt mit mehr Geld an der Börse spekulieren. So finanziert Ihr große Brückenkonstrukte, Magnetschwebebahnen oder ein unterirdisches Schienennetz. Nur der Straßenbau entzieht sich Eurer Kontrolle. Langweilen Euch die acht vorgegebenen Szenarien, bastelt Ihr im Editor eigene Karten, die Ihr per Xbox Live zum Download anbieten dürft. *ts*

Thomas Stuchlik

Harter Tobak für Einsteiger: Ohne Tutorial und mit wenig hilfreichem Handbuch müsst Ihr Euch mühsam einarbeiten. Habt Ihr aber das Spielsystem kapiert, schöpft Ihr schnell erste Gewinne ab. Dann kommt beim Bauen neuer Gleisrouten und Erstellen des Fahrplans richtig Freude auf. Grafisch macht der Titel trotz wechselndem Wetter und Jahreszeiten aber wenig her.

A-TRAIN HX

- » 8 Szenarien plus herunterladbare Maps
- » Fahrplan-Assistent vereinfacht das Einteilen der Züge
- » mittels Karten-Editor gebastelte Maps lassen sich online stellen
- » 20 verschiedene Loks erwerbbar

Xbox 360	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 10
Sound	2 von 10

SPIELSPASS 68 von 100

Geheimakte Tunguska

INFOS

System	Wii / DS
Entwickler	Fusionsphere, Deutschland
Hersteller	Koch Media
Genre	Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Witzige Adventure-Reise mit leichten Schwächen beim Rätseldesign, aber ungemein viel Komik und detaillierten Hintergründen.



Wii Dein Schädel gehört mir! Im 16:9 Modus wird das Inventar lediglich bei Bedarf eingeblendet.

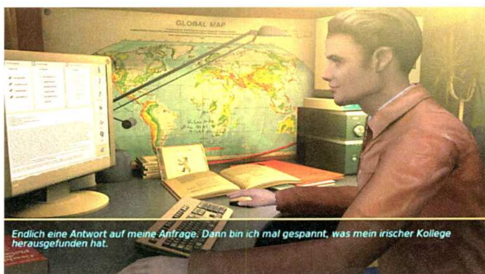
Max Wildgruber

Das wirkliche Geheimnis von Tunguska: Warum sind manche Rätsel so unlogisch, wenn das Team offensichtlich über profunde Genre-Kenntnisse verfügt? Zahlreiche Genre-Anspielungen beweisen dies. Wer "Day of the Tentacle" liebt, darf aber doch kein Handy auf eine Katze kleben! Ansonsten fast nur Lob: Detailreiche, wenn auch technisch biedere Hintergründe, extrem witzige Dialoge (Neulich im Pub: "Ich hätte gern einen Fisch." "Ja, ich auch.") und die Möglichkeit, lange Wege durch einen Doppelklick abzukürzen, tragen zum Spielspaß bei. Für die im Abspann angekündigte 'Geheimakte 2' wünsche ich mir genau so viel Charme, Rätsel, die nicht dem Hirn von Dr. Fred entsprungen scheinen, sowie eine weniger wirre Schlußpointe.

Eigentlich ist es komisch, dass es noch nicht mehr klassische Adventures auf Wii und DS gibt. Das am PC entstandene Genre lässt sich perfekt auf die Nintendo-Konsolen übertragen: Per Remote oder Stylus klickt Ihr auf Orte, Personen oder Gegenstände und seht zu, wie Eure Spielfigur zum Zielort zischt, mit Leuten labert oder Sachen stibitzt. Durch die kluge Kombination von Objekten aus Eurem Inventar mit der Umwelt löst Ihr Rätsel und treibt so die Handlung voran. Mit "Geheimakte Tunguska" der deutschen Entwickler Animation Arts und Fusionsphere wird dieses Potenzial nun endlich genutzt.

Auf 80 Bildschirmen um die Welt

Das PC-Adventure aus dem Jahr 2006 wurde von Keen Games bis auf die etwas ungünstige Tastenbelegung der Remote souverän konsolentauglich gemacht. So erlebt Ihr die Suche der rotzfrechen Nina Kalenkow nach ihrem verschwundenen Vater bequem vom Sofa aus. Um den Verbleib von Prof. Kalenkow und seinen sensationellen Forschungsergebnissen zur Tunguska-Katastrophe von 1924 zu klären, tingeln Nina und ihr wohlklingender Kumpel Max Gruber auf 80 Bildschirmen um die Welt. Genretypisch läuft die Abenteuerfahrt rätselhaft ab: Am Startpunkt Berlin repariert Ihr ein Fahrrad mit einem Gummihandschuh. Im Moskauer Militärbahnhof stibitzt Nina eine Uniform, indem Ihr die Besitzerin des Rauchens überführt. Schließlich führt Ihr im ewigen Eis einen Eiertanz mit einem Pinguin auf, um an eine von ihm bebrütete Metallkugel zu gelangen. Fairerweise werden auf Knopfdruck alle manipulierbaren Zonen mit Lupen markiert. Weniger fair wirkt dagegen an manchen Stellen das Rätseldesign – zu abstrus erscheint z.B. die Behandlung eines eingerosteten Wagenhebers mit einem Butterbrot. Der Humor der Designer ist dagegen über jeden Zweifel erhaben! *mw*



Wii Die zweite Hauptrolle Max hat Freunde überall auf dem Globus. Hier chattet der polyglotte Gruber mit einer Kontaktperson in Irland.

GEHEIMAKTE TUNGUSKA

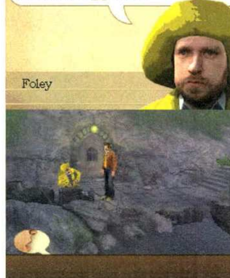
- Point & Click- bzw. Tipp-Steuerung per Remote respektive Stylus
- Wii-Version komplett mit Sprachausgabe
- die zwei Spielfiguren Nina und Max rätseln mitunter im Team
- basiert auf einem PC-Spiel

SYSTEM-VERGLEICH

Renderfilme und Teile der Sprachausgabe wurden kompetent auf den kleinen DS-Schirm portiert, es gibt kaum Artefakte oder Rauschen. Die Hotspot-Taste liegt auf dem DS besser, auf Wii müsst Ihr die '2' drücken.

Wii		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	78 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	4 von 7	
Sound	8 von 10	

DS		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	76 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	4 von 7	
Sound	6 von 10	



DS Grandios: Adventurekenner schmunzeln über Insidergags.



DS Eingepackt in dicke Winterkleidung stellt sich Nina dem Pinguin.



DS "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" lässt schön grüßen.

Dancing Stage Hottest Party

INFOS

System	Wii
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Musikspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Routiniertes Wii-Debüt der unverwüstlichen Tanzmattenserie: Lizenzsongs fehlen, ansonsten aber ohne echte Macken.

"Dancing Stage" und Wii – passt das zusammen? Schließlich baut Nintendos Konsole auf flinke Handgesten, während Konamis Tanzmattenspaß auf Fußarbeit setzt. Das passt, wenn man nicht krampfhaft versucht, unvereinbare Kontrollmechanismen zu koppeln. Entsprechend sparten sich die Entwickler wenig erfolgsversprechende Experimente und setzten weiterhin auf das gängige Serien-Rezept. Die Folge: "Dancing Stage Hottest Party" gibt's sinnvollerweise nur im Set mit einer nagelneuen Tanzmatte. Ganz ohne Handeinsatz kommt Ihr aber nicht davon, außer Ihr wollt es unbedingt so: Neben den vier Pfeilen, die Ihr im Takt der Musik nachhüpfen sollt, gibt's nun (abschaltbare) Handsymbole, bei denen Ihr Nunchuk und/oder Remote schüttelt.

Ansonsten hat sich nichts Gravierendes getan, in den Details aber einiges: Allerhand Schnickschnack-Modi flogen raus, übrig blieben normales Spiel, Workout-Fitness und Karriere-Modus. Letzterer orientiert sich zum Glück nicht am konfusen Murks der Xbox-360-Fassung, sondern setzt Euch bestimmte Aufgaben vor die Nase – das ist zwar etwas trist inszeniert, funktioniert in der Praxis aber besser.

Auf dem Bildschirm wurden die Farborgien leicht abgeschwächt und dafür nett animierte Tänzer in den Mittelpunkt gestellt, die zu mehr oder weniger bekannten Songs abzappeln. Echte Chartbreaker hat Konami diesmal nicht dabei bzw. sie tauchen nur in Form einer Handvoll Remixes auf – meist neu eingespielt in einer Stampf-Stampf-Fassung. *us*

Wii Dank weniger hektischer Kameraführung und (etwas) augenfreundlicherer Hintergründe kommen die Tanzeinlagen der Charaktere gut zur Geltung.

Ulrich Steppberger

Bei "Dancing Stage" kann man nicht viel falsch machen, auch wenn es der vermurkste Karriere-Modus einiger Fassungen doch hin und wieder schafft. Diese Klippe umschifft "Hottest Party" gelungen, wenn auch nicht gerade spektakulär. Das Hand-Gewedele können Puristen wahlweise abschalten, ansonsten wird stimmige und solide Kost geboten. Nur bei den Songs muss ich mich wundern: Wäre es gerade zur Erschließung potenzieller neuer Zielgruppen nicht sinnvoll gewesen, einige Original-Lieder einzubauen?

DANCING STAGE HOTTEST PARTY

- etwa 50 Lieder, darunter keine bekannten Originale und zur Hälfte anfangs gesperrt
- Handbewegungen und Stör-Gimmicks wahlweise aktivierbar

SPIELSPASS

Wii	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10

75 von 100

The World Ends With You

MANIAC HIT

INFOS

System	DS
Entwickler	Jupiter, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT
Apartes Action-RPG mit innovativen Doppelschirm-Kämpfen und einem auf Modetrends basierenden Wertesystem.



DS Die Noise existieren auf beiden Schirmen. Passend dazu habt Ihr eine übergreifende Energieleiste.

Rollenspielern wird oft vorgeworfen, sie würden Eskapismus, also Weltflucht betreiben. Schön, dass gerade die "Dragon Ball"- und "Final Fantasy"-Macher dem Trend entgegenwirken und ein RPG auf den DS bringen, das Japans trendbewusste Subkultur und deren Zentrum, das Tokioter Stadtviertel Shibuya, in den Mittelpunkt der Handlung rückt.

Spiel oder stirb

Square Enix lässt den Hauptcharakter Neku ohne Gedächtnis in einer Parallel-Variante des echten Shibuya aufwachen. Hier veranstalten die Reaper, zwielichtige Typen mit roten Kapuzenjacken oder wilden Tribal-Tattoos, 'Das Spiel'. Sieben Tage lang müssen die unfreiwilligen Teilnehmer, darunter Neku, in Zweierteams eine Mission pro Tag lösen und gegen schrille Comic-Monster kämpfen (Noise genannt). Löst keiner der Mitspieler die Aufgabe, z.B. die Säuberung einer mit Graffiti verunstalteten Statue, droht die Auslöschung.

Trotz des dementsprechend großen Erfolgsdrucks bleiben Neku und seine Mitstreiter, die schicke Shiki und der altkluge Joshua, ihrer Rolle gemäß stets schön geschmeidig.

Das liegt vor allem daran, dass die Truppe im Laufe des Spiels immer mehr Broschen sammelt, die Neku zum Psi-Genie machen, wenn er sie ansteckt. So befähigt z.B. der von Anfang an verfügbare schwarze Totenkopf-Pin zum Scan der zackig gezeichneten Spielumgebung. Die Gedanken der Passanten und eventuell vorhandene Noise werden im blauen Scan-Bereich sichtbar. Später nutzt Ihr diese Technik, um gezielt die vorherrschenden Meinungen in Shibuya zu manipulieren. Im Kampf gegen die Noise führt Neku auf dem unteren Bildschirm je nach Pin andere Attacken aus. Jeder Pin verlangt eine andere Stylus-Bewegung, Neku selbst steuert Ihr ebenfalls per Touchscreen, ähnlich wie in "Zelda: Phantom Hourglass". Spektakulär: Ihr kontrolliert simultan Nekus aktuelles Teammitglied auf dem oberen Bildschirm – mit Steuerkreuz oder Tasten wählt Ihr die passende Attacke des ansonsten automatisch kämpfenden Kumpels. Löst Ihr auf einem Screen eine Combo aus, fliegt ein grüner Energieball zum Spieler auf dem anderen Schirm, erfolgt auch hier eine Combo, wird die Leuchtkugel zurückgeschlagen. Wer dieses Kampf-"Pong" perfekt beherrscht, erzielt deftige Angriffsboni.

Neben den Kämpfen kauft Ihr Eurer Party trendige Klamotten – je schriller die aussehen, desto mehr Mut benötigt Ihr, sie zu tragen. Je nach gerade vorherrschendem Trend verbessern Klamotten und Lebensmittel Eure Attributswerte mehr oder weniger. In Multiplayer-Minispielen könnt Ihr Eure Pins aufleveln. *mw*



DS Mit flotten Strichen zaubert Ihr Stacheldraht auf den Schirm.



DS Reaper im Gothic-Lolita-Style: Das Charakterdesign passt perfekt!



DS Hey Alter, brauchst 'nen Hanftee? Im Headshop gibt es Heil-Items.



DS Das Zeitlimit einer Mission erscheint in der Hand.



Max Wildgruber
"TWEWY" ist so vollgestopft mit tollen Ideen, dass eine Seite kaum ausreicht, um alles zu beschreiben. Einziger Kritikpunkt ist der superinnovative Kampfmodus, der erst nach Stunden halbwegs zu beherrschen ist, dann aber einschlägt wie eine Bombe. Mit der Idee, Elemente der Jugendkultur wie Modetrends oder Graffiti zum Spiel-Element eines rotzfrechen RPGs zu erheben, lacht Square Enix all jenen ins Gesicht, die dem Giganten seine ewigen Fantasy-Szenarien vorwerfen. Bitte fortsetzen!

THE WORLD ENDS WITH YOU
- » moderne Rollenspielwelt im Tokioter In-Viertel Shibuya
- » innovatives Action-Kampfsystem – simultan auf beiden Bildschirmen
- » Modetrends und Zeitgeist als Angelpunkt der RPG-Spielmechanik
- » lest die Gedanken der Passanten

DS — **SPIELSPASS**

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 7
Sound	8 von 10

87 von 100

Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin und der Spiegelturm

INFOS

System	Wii
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Koch Media
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Actionlastiges Ego-Rollenspiel mit Wii-exklusiver Schwertsteuerung und zu wenig Tiefe bei RPG-Mechanik und in den Dungeons.



Wii **Floßfahrt mit Luftkampf: Im spritzigen Wildwasser-Dungeon werdet Ihr von unverschämten Chimären angegriffen (Bild: US-Version).**

Mit deutschen Bildschirmtexten, aber weiterhin englischer Sprachausgabe kommt "Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin und der Spiegelturm" auf deutsche Wiis. Geändert hat sich nicht viel, der Vater des Helden heißt nun Degenhard und die Gothic-Lolita Fleurette hat selbst in den Untertiteln einen französischen Akzent.



Wii **Aufruhr im Schloss: Die Königin ist weg und der Thronsaal leer.**

Ansonsten erkundet Ihr weiterhin aus der Ego-Perspektive Euer heimatliches Burgstädtchen. In jedem Kapitel der Story um die dämonisch besessene maskierte Königin klappert Ihr außerhalb der Burgmauern feindbevölkerte Wälder, Höhlen und Flüsse ab. Hier könnt Ihr Euch nicht frei bewegen, sondern 'fahrt' quasi auf Schienen. Angreifende "Dragon Quest"-Monster aus der Feder von Stardesigner Akira Toriyama bekämpft Ihr mit wackeren Wii-Schwingern, die auf dem Bildschirm mit schwankender Präzision in Schwertstreiche umgesetzt werden. Deckung nehmt Ihr per B-Taste, dann wird ein transparenter Schild eingeblendet. Im Spielverlauf lernt Ihr unterschiedliche NPCs kennen, die Euch mit Zaubern zur Seite stehen. Schwert und Schild könnt Ihr außerdem in mehreren Stufen aufrüsten, zur Wahl stehen etwa Flammen- oder Elektroklingen. *mw*

Max Wildgruber

Die scheinbar einfache Kombination aus vier Schlagvarianten und der Schild-Deckung spielt sich dank klug ausgedachter Angriffsmuster anfangs erfreulich abwechslungsreich. Sobald Ihr einen Schauplatz aber zum wiederholten Mal betretet, macht sich Ernüchterung breit: Die Gegnerformationen sind immer gleich. Außerdem ist mir der Rollenspiel-Anteil zu gering, automatisches Leveln und sporadische Waffen-Upgrades reichen mir nicht. So bleibt ein nettes Rollenspiel-Leichtgewicht mit kurioser Steuerung und ohne Wiederspielwert.

DRAGON QUEST SWORDS

- » Schwertkämpfe per Wii-Fernsteuerung
- » freier Erkundungsmodus nur im heimatlichen Schloss, in freier Wildbahn steht die Kamera auf Schienen
- » ein zaubernder NPC begleitet Euch auf den meisten Missionen

Wii — SPIELSPASS **69** von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10

Turning Point: Fall of Liberty

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Spark Unlimited, Schottland
Hersteller	Codemasters
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Trotz vielversprechender Ansätze ein bestenfalls durchschnittlicher Ego-Shooter, der auf ganzer Linie enttäuscht.



PS3 **Nehmt einen Gegner in den Schwitzkasten und missbraucht ihn als Schutzschild, während Ihr weitere Soldaten ins Jenseits schickt.**

Michael Herde

Oh je, liebe Entwickler, was ist denn hier schiefgelaufen? Auf der Redaktionscouch habt Ihr mir vor Monaten noch euphorisch von Eurem Projekt berichtet. Das fertige Produkt wird dem aber überhaupt nicht gerecht: Nach wenigen Minuten nerven nicht enden wollende Gegnerhorden und der billige Waffensound dermaßen, dass ich gar nicht mehr weiterspielen möchte. Ich hab's dennoch getan und ärgere mich über die unpräzise Steuerung, seltene Checkpoints und das lahme Leveldesign. Beim Versuch, online zu spielen, finde ich keine Mitspieler, obwohl ich nur sieben benötige.

'Was wäre wenn'-Geschichten sind reizvoll, allerdings nur dann, wenn sie vernünftig inszeniert werden. Ersteres hat "Turning Point" durchaus zu bieten, Letzteres ist jedoch gründlich missglückt.

Der britische Premierminister Winston Churchill ist bei einem Taxiunfall getötet worden. Infolgedessen überfallen die Nazis England und die USA. Gerade als ein Luftangriff in New York stattfindet, beginnt das Spiel und steckt Euch in die Haut des Bauarbeiters Dan Carson. Als Teil der Bürgerwehr schießt Ihr Euch mit bescheuert klingenden Waffen durch dumme Gegnerhorden in dämlich designten Levels. Die nette Story geht inmitten der geballten Unzulänglichkeiten unter, weshalb unterm Strich nicht mehr bleibt als trauriges Mittelmaß auf ganzer Linie. Allein die zur Auflockerung eingestreuten Nahkampfmanöver und Klettereinlagen retten das Spiel vor dem Totalschaden, zu dem der jämmerlich spartanische Mehrspieler-Modus eine Menge beiträgt. *mh*



360 **Zielt über Kimme und Korn.**

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

- » packt Gegner und schlagt sie tot oder nutzt sie als Schutzschild
- » nur 4 Karten im Mehrspieler-Modus
- » komplett deutsch, nur ohne Nazi-Symbole und Blut
- » erstaunlich wenige Rücksetzpunkte

SYSTEM-VERGLEICH

Die beiden Versionen unterscheiden sich kaum; beide sehen nicht schön aus. Die PS3-Version installiert 2,5 GB auf der Festplatte, ruckelt aber stärker als die Xbox-360-Fassung und leidet häufiger unter Tearing.

PlayStation 3 — SPIELSPASS **48** von 100

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	2 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	4 von 10

Xbox 360 — SPIELSPASS **48** von 100

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	2 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	4 von 10

NBA Ballers: Chosen One



INFOS

System	360
Entwickler	Midway, USA
Hersteller	Midway
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT
Chaotisches Arcade-Basketball mit reichlich Hip-Hop-Attitüde und coolen Special-Moves – spielerisch jedoch nur guter Durchschnitt.



360 Blocked Shot: Beim 1-gegen-1-gegen-1 wird's eng unterm Korb.



360 Jetzt schnell die Taste drücken, sonst werdet Ihr ausgetrickst.

Es ist ein Kreuz mit dieser "NBA Ballers"-Serie: Teil 1 schaffte es auf Xbox und PS2 nach Europa, der Nachfolger "Phenom" musste jedoch in den USA bleiben. Die neueste Episode "Chosen One" ist hierzulande erhältlich – jedoch für Xbox 360, die PS3-Fassung erscheint nicht.

Ein großer Verlust für PS3-Besitzer? Das kommt auf Euren Geschmack an. Könnt Ihr mit Rap-Klischees und Gangster-Gedöns nichts anfangen, stößt Euch "NBA Ballers: Chosen One" in schöner Regelmäßigkeit vor den Kopf: Im Hintergrund läuft Hip-Hop-Mucke, Euer Charakter trägt Baggy Pants und Goldkettchen und die Moderation wird von Public-Enemy-Legende Chuck D übernommen – der lieh schon "GTA: San Andreas'" DJ Forth Right MC seine Stimme.

Lässt man das außer Acht, ist der dritte Serienteil ein Spaßsportspiel in der Tradition von "NBA Jam": Abgesehen von sporaden Fouls und der Shot Clock sind Regeln für die B-Ball-Rabauken ein Fremdwort. Ihr schubst Gegner, passt den Ball ins Publikum, trickst via Quick-Time-Event wie ein Weltmeister und gebt Euch selbst lässige Alley-Oop-Pässe. Die meiste Zeit verbringt Ihr im Karriere-Modus: Baut Euch einen Charakter, pimpt ihn mit coolen Klamotten und meistert auf Eurem Weg in die NBA verschiedene Aufgaben. *ms*



Matthias Schmid
Lässig Tricksen und fett Dunken – das macht schon Spaß, doch leider ist "Chosen One" nicht durchdacht: Warum kann ich nur eine Kameraperspektive wählen, warum fehlen Tutorials und warum ist mein KI-Kollege so doof? Mit der bunten Grafik bin ich trotz unzähliger Clippingfehler zufrieden – EA und Take 2 haben jedoch gezeigt, dass ein Basketballspiel viel besser aussehen kann. Trotz einiger Chaos-Missionen (1-gegen-1-gegen-1 mit 'Make it, take it'-Regel) kann der Karriere-Modus lange motivieren – Supermoves via Quick-Time-Event finde ich aber etwas aufgesetzt.

NBA BALLERS: CHOSEN ONE
- über 80 original NBA-Cracks
- 6 Story-Episoden mit je 5 Kapiteln
- 3-Punkte-Wettbewerb, Shootout, 1-gegen-1, 2-gegen-2 & Training wählbar
- Quick-Time-Event-Tricks
- Public Enemy Chuck D moderiert

Xbox 360 SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

65 von 100

Apollo Justice Ace Attorney

INFOS

System	DS
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom/Nintendo
Genre	Adventure
Termin	8. Mai
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

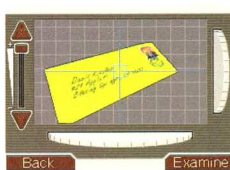
FAZIT
Neuer Held, neue Storys, viel Bekanntes: erneut fesselndes Gerichtsabenteuer, das sich eng an den Stil der Vorgänger hält.



DS Nicht nervös werden: Apollo entpuppt sich als würdiger Nachfolger.



DS Wie immer entscheidend: das gewissenhafte Absuchen des Tatorts.



DS Die Beweismittelinspektionen in 3D braucht Ihr nur selten.

Eins, zwei,... vier? So wird anscheinend seit Neuestem bei Nintendo gezählt, denn wie soll man sich sonst erklären, dass statt der abschließenden "Phoenix Wright"-Episode "Trails and Tribulations" bereits der Nachfolger erscheint? So bleibt Euch (vorerst) der Abschied vom stachelhaarigen Anwalt und seiner Truppe vorenthalten – zumindest fast, denn Phoenix selbst taucht auch im neuen Abenteuer in einer tragenden Rolle wieder auf.

Ganz so dramatisch ist diese verquere Veröffentlichungspolitik zum Glück nicht, denn "Apollo Justice Ace Attorney" ist eine Fortsetzung, die für sich alleine stehen kann. Dank frischer Hauptfigur und auch sonst weitgehend neuen Charakteren sind keine Vorkenntnisse notwendig, um die Story zu begreifen – nur einige Anspielungen kommen besser an, wenn Ihr die Vorgänger gespielt habt.

"Apollo Justice" ist die erste Episode, die speziell für den DS entwickelt wurde, auch wenn das kaum auffällt. Die Grafiken mögen etwas detaillierter aussehen, sonst blieb alles beim Alten: Ihr klickt Euch durch lange und unterhaltsam geschriebene Dialoge, präsentiert Beweise und untersucht die Schauplätze. Nur hin und wieder kommen forensische Hilfsmittel wie Infrarotlicht, druckempfindliche Werkzeuge oder ein 3D-Betrachter zum Einsatz.

Interessant, aber gelegentlich nervig sind Gerichtseinlagen, bei denen Ihr in Zeitlupe Zeugen-Lügen aufdecken müsst – habt ein Auge auf die Ticks der Leute. Erneut fesseln die vier langen Fälle: Die Handlung ist durchdacht und motivierend inszeniert, Logiklöcher sind kaum vorhanden. *us*



Ulrich Steppberger
Es ist ungewohnt, einen anderen Anwalt als Phoenix Wright zu sehen – doch sein junger Nachfolger ist ihm so ähnlich, dass der Wechsel nicht schwer fällt. Überhaupt hat Capcom das bewährte Konzept fast unverändert gelassen, viel wird aus den DS-Möglichkeiten jedenfalls nicht gemacht. Die paar 3D- und Touchscreen-Einlagen sind nett, kommen aber nur selten vor – dafür wiederholen sich einige Videosequenzen laufend. Aber egal, die Charaktere sind erneut sympathisch und die Story packend – und das ist es, was zählt.

APOLLO JUSTICE ACE ATTORNEY
- erste DS-spezifische Episode
- 4 umfangreiche Fälle, die ohne Vorkenntnisse gespielt werden können
- Kenner freuen sich über alte Bekannte
- gelegentlich forensische Beweissuche

DS SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10

78 von 100

•Mehr MAN!AC
•Mehr Mitarbeiter



MAN!AC gibt Gas! Wir arbeiten weiter an dem dienstältesten Videospiel-Magazin und anderen Games-bezogenen Publikationen. Dafür benötigen wir kompetente und motivierte Mitarbeiter – wer sich bei den folgenden Job-Beschreibungen angesprochen fühlt, sollte nicht zögern, uns eine Bewerbung zu schicken.

Volontär/in

Sie spielen seit Jahren auf verschiedenen Konsolen und Handhelds, sind von neuen Technologien und Entwicklungen begeistert. Außerdem können Sie Abitur oder Mittlere Reife vorweisen und sind mit der deutschen Sprache freundschaftlich verbunden. Sie möchten nicht nur die neuesten Hits spielen, sondern sich auch journalistisch weiterbilden und zum/r Redakteur/in reifen.

Wir bieten ein unbürokratisches, aber professionelles Umfeld, das Ihre Talente fördert und ein umfassendes Verlagswissen vermittelt. Bei guter Entwicklung ist ein rascher Aufstieg möglich. Ein angenehmes Betriebsklima, gute Sozialleistungen und eine leistungsgerechte Bezahlung sind selbstverständlich.

Programmierer/in für Internet-Auftritt

Das World Wide Web und seine Herausforderungen kennen Sie wie Ihre Westentasche. Sie programmieren HTML, XML, Javascript und Flash, haben idealerweise Kenntnisse in Webdesign/-layout und Grafikbearbeitung. Sie können eine Datenbank aufbauen, pflegen und darin redaktionelle Inhalte umsetzen. Sie trauen sich zu, eine Webseite zu gestalten, zu strukturieren und komplett zu programmieren. Im Optimalfall sind Sie mit den aktuellen Konsolen und Handhelds vertraut. Sie beherrschen den PC und alle relevanten Programme.

Alle Bewerbungen werden vertraulich behandelt. Der Cybermedia Verlag bietet ein angenehmes Betriebsklima, gute Sozialleistungen und Aufstiegschancen – bei entsprechender Eignung schon nach kurzer Zeit. Das Gehalt wird Ihren Fähigkeiten entsprechen.

Redakteur/in

Dank jahrelanger Spieleleidenschaft kennen Sie sich mit den aktuellen Konsolen aus und interessieren sich idealerweise auch für PC, Sony PSP und Nintendo DS. Sie können sich gut ausdrücken, haben ein sicheres Auftreten, sind dynamisch, verantwortungsbewusst und kommunikationsfreudig. Sie beherrschen die englische Sprache, sind technisch versiert und haben im besten Fall Berufserfahrung bei Print-Magazinen oder Web-Präsenzen.

Als Mitarbeiter der Cybermedia GmbH besuchen Sie wichtige Spielemessen im In- und Ausland, blicken bei Entwicklern hinter die Kulissen und arbeiten weitgehend selbstständig. Hundertprozentige Zuverlässigkeit und Belastbarkeit setzen wir voraus.

Alle Bewerbungen werden vertraulich behandelt. Der Cybermedia Verlag bietet ein angenehmes Betriebsklima, gute Sozialleistungen und spannende Aufstiegschancen – bei entsprechender Eignung auch schon nach kurzer Zeit. Das Gehalt wird Ihren Fähigkeiten entsprechen.

Freie Mitarbeiter und Praktikanten

Sie kennen sich mit aktuellen Konsolen und/oder Handhelds aus und haben im Idealfall ein Spezialgebiet, in dem Ihnen keiner etwas vormacht. Sie können sich gut ausdrücken und arbeiten zuverlässig. Als freie(r) Mitarbeiter(in) erstellen Sie Spieletests, Previews und Schwerpunktartikel. Als Praktikant(in) erleben Sie den Redaktionsalltag, schreiben Artikel und erstellen DVD-Beiträge. Bei einem Praktikum im August erleben Sie zudem die Games Convention hautnah.

Für alle Bewerbungen gilt: Bitte nur in schriftlicher Form per Post, E-Mail-Bewerbungen werden nicht bearbeitet. Jeder Bewerbung sollten eine Arbeitsprobe (zum Beispiel Spieletest oder Link auf Homepage), ein Lebenslauf, ein Lichtbild und alle relevanten Zeugnisse beiliegen. Auch wäre ein Anschreiben mit Beweggründen, warum Sie bei uns arbeiten möchten, sinnvoll. Wenn Sie eine konkrete Gehaltsvorstellung haben zögern Sie nicht, uns diese mitzuteilen.
Alle Unterlagen schicken Sie bitte an: Cybermedia GmbH » Personalabteilung » Wallbergstr. 10 » 86415 Mering

Test-Details

PlayStation 2											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Silent Hill: Origins	80	1	–	Englisch	einstellbar	Stereo	X	–	–	leicht	30 Euro

PlayStation 3											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Turning Point: Fall of Liberty	48	1	2-8	Deutsch	Deutsch	X	–	X	–	einstellbar	60 Euro

Xbox 360										
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
A-Train HX	68	1	–	–	einstellbar	X	X	–	mittel	40 Euro
NBA Ballers Chosen One	65	1-4	2	Englisch	einstellbar	X	X	–	mittel	45 Euro
Turning Point: Fall of Liberty	48	1	2-8	Deutsch	Deutsch	X	X	–	einstellbar	55 Euro

Wii												
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Dancing Stage Hottest Party	75	1-4	–	Englisch	einstellbar	Stereo	X	X	X	Tanzmatte	einstellbar	60 Euro
Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin und...	69	1	–	Englisch	einstellbar	Stereo	X	X	X	–	mittel	60 Euro
Geheimakte Tunguska	78	1	–	Deutsch	Deutsch	Stereo	X	X	X	–	mittel	43 Euro
Namco Museum Remix	62	1-4	–	–	einstellbar	Stereo	–	X	X	–	einstellbar	40 Euro
Wii Fit	85	1	–	–	Deutsch	Stereo	X	X	X	Balance Board	einstellbar	90 Euro

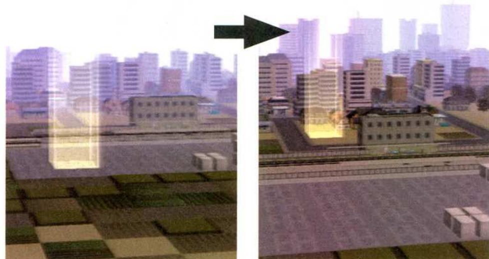
DS								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Apollo Justice Ace Attorney	78	1	–	–	–	Deutsch	mittel	40 Euro
Geheimakte Tunguska	76	1	–	–	–	Deutsch	mittel	40 Euro
The World Ends With You	87	1	2-4	–	Englisch	Englisch	mittel	40 Euro

Glossar

Fachbegriffe verständlich erklärt

Draw-In

Jedes Spiel ist in seiner Sichtweite limitiert, um Rechenzeit zu sparen. Die Grafik-Engine schneidet ab einer bestimmten Entfernung zum Spieler Objekte einfach ab. Diese Sichtgrenze wandert mit dem Spieler, weshalb randnahe Objekte verschwinden oder auftauchen. Bei Letzterem spricht man von Draw-In: Ein Baum, Haus oder NPC schält sich ins Blickfeld. Bei "A-Train HX" (links) ist diese Sichtbeschränkung stets erkennbar – umso auffälliger das Draw-In. Eine Lösung ist das Simulieren von Nebel: Entfernte Objekte färben sich langsam mit der Hintergrundfarbe. Eine andere ist geschicktes Leveldesign, bei dem der Spieler den Horizont nicht sehen kann – sei es durch Wände, Hügel oder Wälder.



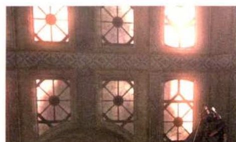
50 Hz / 60 Hz

Diese Angabe beschreibt die Bildwiederholfrequenz bei Fernsehern: Europäische PAL-Spiele geben 50 Halbbilder pro Sekunde (sprich: 50 Hz) aus, US- und japanische NTSC-Titel arbeiten mit 60 Halbbildern. HDTV-Bildschirme arbeiten dagegen immer mit 60 Hz.

Aliasing

Unter Aliasing versteht man die Bildung unschöner Pixelkanten (Treppenstufen), was vor allem bei Nicht-HD-Auflösungen auffällt und zu Flimmern führen kann. Einige Spiele benutzen zur Vermeidung dieses Effekts Anti-Aliasing, das große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert.

Blooming



Darunter versteht man das Überstrahlen heller Bereiche im Bild, wodurch ein stimmungsvolles Lichtspiel entsteht. Zusätzlich werden auch die umgebenden Bereiche angestrahlt – das Licht 'blutet' aus.

Breitbild

Alle neuen Konsolen unterstützen das Breitbild-Format im Verhältnis 16:9 (auch gern Widescreen genannt), das bei HDTV Standard ist. Ausnahme bilden einige Wii-Titel sowie Spiele für die alten Konsolen (PS2, Xbox, GameCube), die meist noch das klassische 4:3-Format besitzen.

Clipping

Beim Clipping werden nicht sichtbare Objekte der Spiellandschaft abgeschnitten, um Rechenzeit zu sparen. Bei unsauberer Programmierung tauchen diese Objekte plötzlich auf oder brechen weg, was gerade bei PSone-Spielen üblich war.

Unter Clipping versteht man ebenso eine ungenaue bzw. zu tolerante Kollisionsabfrage, also das Verhalten von Spielobjekten untereinander. Häufig ist davon die Spielfigur betroffen, die komplett oder teilweise in die Umgebung eintaucht.



Force Feedback



Unter Force Feedback versteht man die fühlbare Rückmeldung eines Spiels. In erster Linie kennen Spieler diesen Effekt von der Rumble-Funktion des Controllers (mittels Vibrationsmotoren) oder dem variablen Lenkwiderstand von Force-Feedback-Lenkrädern.

HDTV

'High Definition Television' steht für die kommende Generation des Fernsehens. Die deutlich höheren Bildauflösungen (bis 1920 x 1080 Pixel) sowie der Progressive-Modus ermöglichen ein deutlich schärferes und ruhigeres Bild als bei bisherigem SD (Standard Definition; 720 x 576 Pixel). Alle neuen Konsolen unterstützen HDTV. Ausnahme Wii: Die Konsole beherrscht nur die Progressive-Ausgabe.

HUD

Die Abkürzung für 'Head-up display' bezeichnet in der Spielewelt die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen wie Lebensenergie oder Spielstatus.

KI

Die Abkürzung KI (aus dem Englischen: AI – Artificial Intelligence) umfasst das Verhalten und die Interaktion von Objekten sowie Charakteren (NPCs) in einer Spielwelt. Das schließt aggressives Gegnergebaren bei Ego-Shootern ebenso ein wie das gekonnte Fahrverhalten bei Rennspielen.

Mip-Mapping

Beim Mip-Mapping werden geringer und höher detaillierte Versionen einer Textur verwendet. Je nach Entfernung zum Spieler zeigt ein Objekt entweder eine hoch oder niedrig aufgelöste Fassung dieser Textur. Das spart Rechenzeit und Speicherplatz. Bei geschickter Programmierung bemerkt der Spieler von diesem Austausch nichts.

NPC

Der Begriff 'Non Player Character' bzw. Nichtspieler-Charakter bezeichnet alle spielgesteuerten Figuren, die nicht direkt vom Spieler kontrolliert werden. Meist besitzen diese eine KI (künstliche Intelligenz) und sind mittels Interaktion beeinflussbar – z.B. durch Gespräche oder Kämpfe. NPCs trefft Ihr in Rollenspielen (u.a. bei der "Elder Scrolls"-Serie) oder begegnet ihnen als Passanten in "Grand Theft Auto" bzw. "Assassin's Creed".

Pop-Up

Wegen eingeschränkter Rechenkapazität werden vom Spieler weit entfernte Objekte und Effekte ausgeblendet. Nähert sich der Spieler dieser Sichtgrenze, bauen sich die Objekte wieder am Horizont auf. Wenn dieser Effekt im Spiel sichtbar ist, spricht man von Pop-Up.

Progressive (Scan)

Während Standard-TVs nur flimmerbehaftete Halbbilder erzeugen, kommt man bei Progressive Scan in den Genuss von Vollbildern. Dadurch ergibt sich ein flimmerfreies und angenehmeres Bild.

Ruckeln

Aufwändige Grafik benötigt große Rechenleistung. Ziel der Spieleentwickler ist meist eine stabile Bildrate von über 25 Bildern pro Sekunde (Framerate; Abkürzung: fps). Nur so entsteht der Eindruck einer flüssigen Bewegung.

Im besten Fall werden 60 fps erzeugt wie z.B. in "Ridge Racer 7". Schafft die Hardware die Bildberechnung nicht, bricht die Framerate ein. Der Grafikprozessor ist zu langsam, um alle Bilder schnell genug zu erzeugen und muss Einzelbilder (Frames) überspringen.

Slowdowns

Die Ursache von Slowdowns ist die gleiche wie beim Ruckeln: ein zu hoher Rechenaufwand. Doch anstatt zu ruckeln, verwenden manche Spiele den Kniff, den gesamten Spielablauf – sprich: Spieltempo – zu verlangsamen.

Streaming



Darunter versteht man das gleichzeitige Auslesen von Bild-, Video- oder Spieldaten von einem Datenträger (Disc, Server oder Festplatte) und deren Verwendung im Spiel. Aufwändige Spielinhalte übersteigen die Kapazität des Arbeitsspeichers und müssen deshalb nachgeladen werden. Typisches Beispiel für Streaming ist die "Grand Theft Auto"-Reihe.

Tearing



Beim Tearing zerreißt das aktuell dargestellte Bild (Frame) horizontal, was meist bei schnellen Bewegungen und Kameraschwenks auftritt. Erst am Ende einer derartigen Bewegung fügt sich das Bild wieder passend zusammen. Der Grund: Der Grafikprozessor kommt mit der Darstellung der Frames nicht mehr nach.

Textur

Texturen werden wie Tapeten auf Polygone aufgezogen (auch Mapping genannt) und verleihen Spielewelten ein realistisches Aussehen. Dazu verändern sie nicht nur die Oberfläche eines 3D-Objekts, sondern auch Oberflächeneigenschaften.

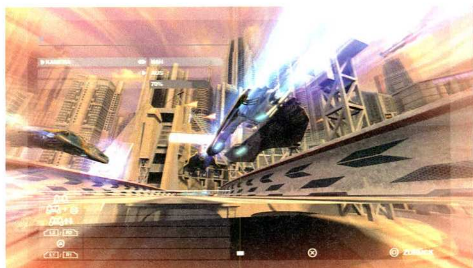
ONLINE

Wipeout HD

PS3 » Sony » 2. Quartal

Hättet Ihr's gedacht? Sonys berühmte Schwebegleiter haben bereits 13 Jahre auf dem Buckel. Dabei sah es nach "Fusion" (PS2) fast nach dem Ende der Serie aus. Doch nach zwei gelungenen PSP-Episoden kommen jetzt endlich PS3-Zocker zum Zuge. Die Sony-Entwickler in Liverpool übertrugen kurzerhand Rennteams und Strecken der beiden Handheld-Fassungen auf die Konsole. So habt Ihr die Wahl aus acht Gleitern (darunter AG-Systems, Qirex oder Feisar) und derselben Anzahl an Rennkursen: Sechs Strecken stammen von "Wipeout Pure", zwei wurden "Pulse" entnommen. Bei der pfeilschnellen Hatz in 1080p-Auflösung jagt Ihr mit stabilen 60 Bildern pro Sekunde dem achtköpfigen Feld hinterher. Ihr rast durch Haarnadelkurven, Tunnels und Überkopfpassagen vorbei an futuristischer Architektur.

Neben den obligatorischen Luftbremsen per Schultertasten dürft Ihr auch auf die Sixaxis-Unterstützung zurückgreifen. Der Pilotenassistent greift schließlich Neulingen unter die Arme. Dank auf der Strecke aktivierbarer Waffen habt Ihr alle Hände voll zu tun: Granaten, Raketen, Minen und Shuriken werden durch den serientypischen Autopiloten sowie den Saugerstrahl ergänzt. Den absoluten Geschwindigkeitsrausch erzeugen die Zone-Rennen. Hier beschleunigt Ihr immer weiter und versucht, Euren Gleiter möglichst lange vor der Zerstörung zu bewahren. Eine umfangreiche Karriere wurde ebensowenig vergessen wie spannende Online-Wettkämpfe für acht Teilnehmer sowie ein Foto-Modus: Erstellt einen Schnappschuss des aktuellen Rennverlaufs und speichert die Bilder auf der Festplatte. Auch dank treibendem Soundtrack von den Stanton Warriors, Noisia oder Kraftwerk findet "Wipeout" wieder zu alter Stärke zurück. Neuerungen zu den PSP-Fassungen gibt's aber nicht.



PS3 Im jederzeit aktivierbaren Foto-Modus rückt Ihr Euren Gleiter ins rechte Licht und erstellt coole JPG-Wallpaper.



PS3 Blendwerk: Waffen, Magnetabschnitte und Euer Jetstrahl sind mit aufwändigen Effekten versehen.



PS3 Bei den Zone-Events braust Ihr immer schneller durch die Kanäle, bis Ihr Schrott seid.

KURZMELDUNGEN



DOWNLOADS • Und noch ein WiiWare-Spiel, das zum Europa-Start fertig werden soll: Das putzig aussehende "Toki Tori" ist das zeitgemäße Knuddel-Update eines GameBoy-Knobelspiels. Angesichts der Menge bereits angekündigter Spiele drängt sich eine Frage immer mehr auf: Für wie viele der ersten Titel kann der bekanntlich kleine interne Flash-Speicher des Wii überhaupt Platz bieten? Bleibt zu hoffen, dass Nintendo bald eine sinnvolle Lösung einführt wie z.B. die Möglichkeit, Software direkt von einer SD-Karte zu starten.

SPIELE • Wer bislang auf Ubisofts "Ghost Recon Advanced Warfighter 2" für die Xbox 360 verzichtet hat, wird nun mit einem lohnenswerten Angebot geködert. Bei der ca. 40 Euro teuren "Legacy Edition" sind sämtliche sonst kostenpflichtigen Downloads gleich mit dabei und machen das Gesamtpaket damit zum echten Schnäppchen – über 60 Maps und 16 Koop-Missionen bieten reichlich Online-Spielspaß.

DOWNLOADS • Wer Sonys pompöses PS3-Drachenepos schon länger nicht mehr gespielt hat, sollte es vielleicht mal wieder in seine PS3 stecken: Jetzt gibt es nämlich ein Update, das nicht nur ein paar Spielelemente hinzufügt, sondern vor allem endlich eine normale Analogsteuerung liefert – besser eine späte Einsicht bei Factor 5 als gar keine...

DOWNLOADS • Ein Aprilscherz sorgte für so viel Aufregung, dass Sony sogar ein Statement dazu abgegeben hat: Anders als in einer Jux-Meldung behauptet, wird der neu gestartete, deutlich benutzerfreundlichere PlayStation Store auch zukünftig nicht mit Regionalsperre versehen – wer also in US- und Japan-Gefilden wildern will, kann das weiterhin machen.

ONLINE-NACHTEST

Everybody's Golf: World Tour

PS3



PS3 Noch ist "Home" nicht bereit, aber Ihr könnt schon mal in der "Everybody's Golf"-Lobby erste Online-Community-Luft schnuppern.

"Everybody's Golf" zeigt, welche gewitzte Ideen dank Internet-Anbindung möglich sind: Ihr sucht nicht in abstrakten Menüscreens nach Spielpartnern, sondern wuselt mit einem knuffigen Avatar durch hübsch in Szene gesetzte Lobbys. Individualität ist Trumpf, denn Euren virtuellen Vertreter könnt Ihr mit Gegenständen ausrüsten, die Ihr durch gute Platzierungen in den Online-Turnieren gewinnt. In Sachen Kommunikation hat Sony auf Headset-Einsatz verzichtet, stattdessen wählt Ihr vorgegebene Standardphrasen oder tippt per virtuellem Keyboard kurze Sätze ein. 'Kurz' ist das Schlüsselwort, denn mehr als 20 Zeichen am Stück sind nicht drin. Was in der Lobby zwar etwas lästig, aber nachvollziehbar ist (schließlich wird alles als Sprechblase eingeblendet), hätte bei den tatsächlichen Matches eine andere Lösung verdient. Vielleicht nicht in den 50-Mann-Turnieren, die zu fixen Zeiten starten und bei denen Ihr Euch vorher anmelden müsst, aber dafür in Privatrunden: Wenn nur acht Golfer gleichzeitig auf dem Platz stehen und aufeinander warten, wären Gespräche nett gewesen. Dennoch: Wenn Ihr den Sport mögt und die nicht immer ganz bequeme Bedienung jenseits der Plätze nicht scheut, hattet Ihr online selten so viel Spaß damit.

EVERYBODY'S GOLF: WORLD TOUR
Hersteller Sony

PlayStation 3 — **SPIELSPASS 83 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT: Wer genug Zeit mitbringt, hat bei den Online-Turnieren trotz (oder gerade wegen) fehlender Sprachverbindung viel Freude.

TEST ZUSATZ-INHALTE

The Eye of Jugdment

PS3



PS3 Willkommen: Zahlreiche neue Monster mischen bei der "Biolith Rebellion" mit.

Für Freunde des Trading-Card-Titels gibt es Nachschub: Die erste Erweiterung sorgt mit 100 neuen Karten sowie erweiterten Fähigkeiten der dazugekommenen Kreaturen für einen deutlichen Zuwachs an Spieltiefe und Strategieauswahl. Wie immer müsst Ihr die echten Karten als Booster nachkaufen, das virtuelle Add-On kostet zusätzlich noch mal 10 Euro – das ist nicht billig, aber wer "Eye of Judgment" mag, kommt nicht dran vorbei.

THE EYE OF JUDGMENT
Hersteller Sony
Preis ca. 10 Euro

NEUERUNGEN
» 100 Karten
» zusätzliche Fähigkeiten
» Einsteiger-Glossar

LOHNT ES SICH?
Pflichtkauf
Für Fans
Uninteressant

WiiWare legt los

Wii





DOWNLOADS • Am 25. März fiel der Startschuss in Japan, seitdem können dortige Daddler neu entwickelte Download-Spiele für den Wii erwerben. Der erste Schub besteht aus neun Titeln, die zwischen 5 und 15 Euro kosten: Neben einem "Pokémon"-Titel und einer "Dr. Mario"-Neuauflage runden die Vertikalballerei "Star Soldier R" und Square Enix' "Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King" (siehe Bilder) das Programm ab. Zu Letzterem wurden bereits Zusatzdownloads angekündigt, die bis zu drei Euro kosten. In den USA geht's am 12. Mai los, für Europa gibt es außer einer diffusen "Mai"-Erwähnung im letzten Wii-Update noch keinen Termin.

Neue Download-Spiele: Ende März / Anfang April

Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
Gran Turismo 5 Prologue	Sony	PS3	-	Die Downloadfassung von Sonys Raser unterscheidet sich nur in einem kuriosen Detail von der Blu-ray-Version: Sie braucht weniger Platz auf der Festplatte (Test in MAN!AC 05/08).	40 €	8 von 10
Reel Fishing	Natsume	PS3/PSP	PSone	Dröge und technisch veraltete Angelsimulation, die heute keiner mehr braucht.	5 €	3 von 10
Dreamfall: The Longest Journey	Aspyr	360	Xbox	Ambitioniertes Adventure im klassischen Stil mit reizvoller Aufmachung, das arg linear ausfällt und sich mit unpassenden Action-Einlagen verzettelt.	15 €	6 von 10
Ikaruga	Treasure	360	Dreamcast	Reizvoller und stylischer Vertikal-Shooter mit interessantem Kniff (Test auf Seite 70).	10 €	9 von 10
Mr. Driller Online	Namco-Bandai	360	PSone	Spielerisch solides, aber technisch schlampiges Update der Bohrerei (Test auf Seite 70).	10 €	5 von 10
TiQal	Slapdash Games	360	-	Zwar wenig inspirierte, doch unterhaltsame Knobelmixtur (Test auf Seite 70).	10 €	6 von 10
California Games	Commodore	Wii	C64	Schwungvolle Sammlung verschiedener Trendsport-Disziplinen (Test auf Seite 71).	5 €	8 von 10
Cruis'n USA	Nintendo	Wii	N64	Schräge Arcade-Raserei mit Schwächen, aber 'Hauruck'-Charme (Test auf Seite 71).	10 €	5 von 10
Fantasy Zone	Sega	Wii	Master System	Bonbonbunter Horizontal-Shooter, der immer noch akzeptabel Spaß macht.	5 €	6 von 10
Impossible Mission	Commodore	Wii	C64	Gelungene 2D-Agenten-Action, die den Schwerpunkt auf knifflige Hüpfereien legt.	5 €	7 von 10
International Karate	Commodore	Wii	C64	Einfach gestrickte und unterhaltsame Klopperei mit tollem Soundtrack.	5 €	5 von 10
Mega Turrican	Sega	Wii	Mega Drive	Schicke Actionhatz, die ausreichend Unterschiede zum SNES-Bruder bietet.	8 €	7 von 10
Operation Wolf	Taito	Wii	NES	Früher indiziert, heute nur fade: schlichte Zielkreuz-Knallerei ohne Tiefgang.	5 €	4 von 10
Super R-Type	Irem	Wii	SNES	Technisch durchwachsener und frustiger Ableger des Arcade-Klassikers (Test auf Seite 71).	8 €	4 von 10
Uridium	Commodore	Wii	C64	Unkomplizierte und nicht gerade leichte Horizontal-Ballerei (Test auf Seite 71).	5 €	6 von 10
Wonderboy	Sega	Wii	Master System	Für alle, die den NES-Klon "Adventure Island" noch nicht haben – netter Hüpfer, mehr nicht.	5 €	5 von 10
Yoshi's Cookie	Nintendo	Wii	NES	Ordentliches Denkspiel, dem die Langzeitmotivation abgeht (Test auf Seite 71).	5 €	6 von 10

Stand vom 11.04.08

TEST ZUSATZ-INHALTE

Call of Duty 4: Modern Warfare

PS3 / 360



360 Das Fernsehstudio kennt Ihr aus dem Solo-Abenteuer – für Online-Matches wurde es aber deutlich ausgebaut.

"Call of Duty 4" schafft es immer noch, "Halo 3" in der Gunst der Onlinezocker zu überflügeln – kein Wunder, dass die Erwartungen an das 'Variety Map Pack' groß sind. Erfreulicherweise enttäuschen die vier neuen Schauplätze nicht, auch wenn ca. 10 Euro nicht gerade billig sind. 'Auf engstem Raum' ist eher für kleine Runden gedacht, 'Chinatown' ('Carentan' aus Teil 2 mit neuer Umgebung), 'Die Station' und der weitläufige 'Bach' taugen für alle Spieltypen und können die Qualität der bekannten Maps halten. Preis hin oder her, für Onlinesoldaten ist das Pack Pflicht.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
Hersteller Activision
Preis ca. 10 Euro

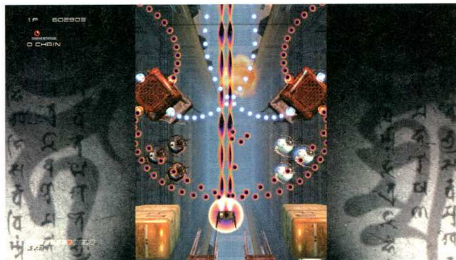
NEUERUNGEN
» 4 Maps, die zum Teil auf Solomissionen und Vorgängern basieren

LOHNT ES SICH?
Pflichtkauf
Für Fans
Uninteressant

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Ikaruga

360



360 Das ist noch gar nichts: Die Geschossformationen der ersten Levels überstehen selbst Frischlinge – später wird's richtig knackig.

Ab sofort dürfen viele Dreamcasts in Rente gehen, denn Treasures stylisches Shoot'em-Up gibt's endlich zum Download. Die Xbox-Live-Fassung bleibt wohlweislich ganz nahe an der Vorlage, Sound und vor allem Grafik blieben identisch und wirken auch im HD-Format genauso edel wie damals. Der originelle Ansatz, Euer Raumschiff auf Knopfdruck schwarz oder weiß zu färben und es damit für die jeweiligen Gegnerangriffe immun zu machen, ist immer noch spitze. Dank Online-Koop und der Möglichkeit, die Replays der echten Könner anzusehen, ist "Ikaruga" den Kauf absolut wert.

IKARUGA
Hersteller Warashi
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS 9 von 10

FAZIT: Vertikalballerei mit toller Grundidee, die sich kein Shoot'em-Up-Fan entgehen lassen sollte.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

TiQal

360



360 Steigt die Farbenzahl, wird das Überleben komplizierter – zumal die lila Blöcke leicht zu übersehen sind.

Knobeleien in der Xbox Live Arcade haben Originalität nicht gerade für sich gepachtet, da macht auch "TiQal" keine Ausnahme. Neben dem von "Zuma" angestoßenen Trend, abstrakte Knobeleien in irgendein historisches Gewand zu packen (hier dienen die Mayas als Vorlage), werden bekannte Vorlagen wie "Tetris" und "Lumines" verwurstet. Die Steinformen erinnern an Ersteres, das Blockabbau-Konzept an Letzteres. Allerdings ist das Spieltempo etwas gemütlicher und die Kombination überraschend eigenständig, woraus ein angenehm entspanntes Denkspiel entsteht.

TIQAL
Hersteller Slapdash Games
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS 6 von 10

FAZIT: Unspektakulärer, aber durchaus reizvoller Mix aus "Tetris"- und "Lumines"-Elementen.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Mr. Driller Online

360



360 Brille kostet extra: Wieso die Grafik des Spielfelds nicht wenigstens scharf ist, bleibt wohl Namco-Bandais Geheimnis.

Bei Namco-Bandai scheint man einige der sonst so gern recycelten Oldie-Automaten übersehen zu haben, wieso sonst käme jetzt schon das verhältnismäßig neue "Mr. Driller" an die Reihe? Das einfache Prinzip (bohrt Euch durch Tunnel blockweise immer weiter nach unten) hat sich nicht geändert, was man leider auch von der Grafik sagen muss. Während die Randillustrationen neu gezeichnet wurden, ist das Spielfeld nur hochskaliert und sieht matschig aus – pfui. Rätselhaft: Wieso funktionieren die Mehrspieler-Modi nur online? So bleibt's nur nett und eine Verschwendung seines Potenzials.

MR. DRILLER ONLINE
Hersteller Namco-Bandai
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS 5 von 10

FAZIT: Zeitloser Geschicklichkeitstest mit Charme, aber selten liebloser neuer Aufmachung.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Cruis'n USA

Wii (N64)



Wii Da kapitulieren sogar die Mammutbäume: Die mit Klischees und Absurditäten vollgestopfte USA-Tour dürft Ihr nicht wirklich ernst nehmen.

Rennspiele ohne Karts oder Jetskis sind traditionell keine Stärke von Nintendo-Konsolen, auf dem N64 kam das Genre aber besonders oft unter die Räder: Die meisten Module schreckten Bleifüße mit lahmem Tempo und dem berüchtigten Nebel-Horizont ab. Auch "Cruis'n USA" ist nicht frei von diesen Fehlern, macht aus der Not aber eine Tugend: Statt auf Pseudo-Realismus zu setzen, gibt sich die Automaten-Portierung ungehemmt der Übertreibung hin. Die Autos sehen wie gequetschte Flundern aus? Macht nichts, sie fahren sich ja auch nicht wie echte Vehikel. Die Umgebung mit ihren grobschlächtigen Bauten ist technisch nicht mehr zeitgemäß? Na und, die amerikanischen Schauplätze sind sowieso mehr als Karikatur aufzufassen. Ernst nehmen dürft Ihr "Cruis'n USA" zu keinem Zeitpunkt, und ein Herz für konsequenten Käse solltet Ihr auch haben. Dann offenbart die schräge Raserei durchaus einen Charme, für den man 10 Euro ausgeben kann (aber nicht wirklich muss), denn vom Umfang taugt der Arcade-Titel schon für ein paar Spritztouren. Und mehr Spaß fürs Geld bekommt Ihr im Gegensatz zur unsäglichen Wii-Neuauflage allemal.

CRUIS'N USA
Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro

FAZIT: Eigentlich reichlich veraltete Arcaderaserei, die aber mit ihrem Trash-Charme glänzt.

SPIELSPASS 5 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

California Games

Wii (C64)

Nach diversen 'ernsten' Sport-Titeln schufen die Entwickler Epyx vor fast 20 Jahren den Urvater der Trendsport-Bewegung: Bei "California Games" durftet Ihr mit Skateboard, BMX-Rad, Surfbrett, Roller Skates, Frisbee und Footbag ran. Grafisch gehört der sonnige Sportspaß zu den Vorzeigetiteln der C64-Ära, auch spielerisch haben die meisten Disziplinen genug drauf, um heute noch zu überzeugen. Keine Frage: Solche Downloads sind die fünf Euro auf jeden Fall wert – bitte mehr davon!



CALIFORNIA GAMES
Hersteller Commodore
Preis 5 Euro

FAZIT: Gelunger Trendsport-Mehrkampf mit Gute-Laune-Garantie – auch heute noch toll.

SPIELSPASS 8 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Uridium

Wii (C64)

Horizontale Ballereien gibt es dank TurboGrafx-16 zwar schon einige, doch "Uridium" hat einen eigenen Ansatz zu bieten, der immer noch funktioniert: Ihr fliegt nicht stur in eine Richtung, sondern könnt beliebig wenden, um die Riesenkreuzer zu demolieren. Die Grafik sieht aus heutiger Sicht zwar schlicht aus, glänzt aber mit butterweichem Scrolling. Einfach ist "Uridium" nicht, wer aber einen interessanten Shooter ohne viel Schnickschnack sucht, bekommt mit dem C64-Klassiker genau das Richtige.



URIDIUM
Hersteller Commodore
Preis 5 Euro

FAZIT: Knackiger Horizontal-Shooter, der sich wohltuend von der Japan-Masse abhebt.

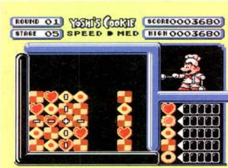
SPIELSPASS 6 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Yoshi's Cookie

Wii (NES)

Was Marios Dinokumpel mit der Knobelei zu tun hat, ist rätselhaft – schließlich taucht nur der Klempner im Kochoutfit auf dem Bildschirm auf. Ihr verschiebt Plätzchen reihen- und spaltenweise, um horizontal oder vertikal gleiche Leckereien anzuordnen, worauf sie verschwinden. Das ist zwar mal was anderes als nur wieder ein beliebiger "Tetris"-Klon, aber irgendwie fehlt der Pfiff, um Euch länger zu fesseln. Wartet lieber auf den sicher auch mal auftauchenden SNES-Bruder, der hat zumindest etwas mehr Inhalt.



YOSHI'S COOKIE
Hersteller Nintendo
Preis 5 Euro

FAZIT: Nette, aber letztlich belanglose Knobelei, die auf Dauer zu wenig Abwechslung bietet.

SPIELSPASS 5 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Super R-Type

Wii (SNES)

Schade: Die Idee eines für das SNES aufbereiteten "R-Type" mit etwas detailreicherer Optik und überarbeiteten Levels ist prima. Ärgerlich nur, wenn das Endergebnis zum einen mit fiesen Rucklern in vielen Situationen zu kämpfen hat und zum anderen extrem nervig ausfällt. Nach dem Bildschirmtod müsst Ihr einen Level stets ganz von vorn anfangen – lustig ist das nicht. Greift nur zu, wenn Ihr unbedingt alle "R-Type"-Varianten braucht, sonst sind das TurboGrafx-16-Original oder "R-Type 3" die bessere Wahl.



SUPER R-TYPE
Hersteller Irem
Preis 8 Euro

FAZIT: Frustige und technisch mäßige Aufbereitung des Klassikers – kauft lieber das Original.

SPIELSPASS 4 von 10

IMPORT



SHOOT'EM-UPS FÜR WII



SPIELE • Seit 2004 trägt das kleine japanische Entwicklerstudio Milestone einen kleinen Teil dazu bei, dass das Genre der Shoot'em-Ups nicht in der Versenkung verschwindet. Das Team setzt sich hauptsächlich aus ehemaligen Compile-Mitarbeitern zusammen und lieferte mit "Chaos Field" ein optisch wie spielerisch überzeugendes Debüt ab. Später folgten die Cel-Shading-Shooter "Radilgy" und "Karous", beide kamen jedoch über spielerisches Mittelmaß nicht hinaus. Jetzt erscheint der Dreierpack als "Milestone Shooting Collection Karous Wii" – für schlappe 35 Euro greift Ihr zum Japan-Import. Nicht zu Unrecht steht "Karous" im Titel der Sammlung, die anderen beiden Spiele dürft Ihr nämlich erst zocken, wenn Ihr bei "Karous" bestimmte Erfolge gefeiert habt.







DC Die Bilder von "Chaos Field" (links)", "Radilgy" (rechts unten) und "Karous" (oben) stammen vom Dreamcast – auf Wii werden die Spiele gleich aussehen.

10 IMPORTANT IMPORTS

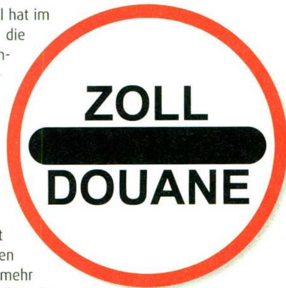
DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Arcana Heart	Atlus	PS2	25 €	USA	27. Mai
Battle Fantasia	Arc System	PS3 / 360	45 €	Japan	29. Mai
Battle of the Bands	THQ	Wii	40 €	USA	im Handel
Blast Works: Build, Fuse & D.	Majesco	Wii	30 €	USA	6. Mai
Death jr.: Root of Evil	Eidos	Wii	30 €	USA	27. Mai
Okami	Capcom	Wii	30 €	USA	im Handel
Pokémon Myst. Dung.: Explor.	Nintendo	DS	30 €	USA	im Handel
R-Type Command	Atlus	PSP	30 €	USA	6. Mai
Senjou no Valkyria	Sega	PS3	50 €	Japan	im Handel
SNK Arcade Classics Vol. 1	SNK Playmore	PSP	30 €	Japan	im Handel

FIGUREN-FLUT

MERCHANDISE • Nicht für jeden Geldbeutel geeignet: Für umgerechnet gut 160 Euro könnt Ihr Euer Zockerzimmer mit einem 45 cm großen Ryu schmücken. Im Mai erleichtern "Metal Gear Solid"-Fanatiker ihren Geldbeutel um 120 Kröten – für die 'Real Action Figure' (30 cm groß) von Blondschopf Raiden. Wesentlich günstiger fahren Freunde des Brutalo-Actionhelden Marcus Fenix – den gibt's schon für weniger als 15 Euro. Interessierte stöbern bei Importhändlern wie Play-Asia nach den schmucken Statuen. Die Figur des "Trigger Heart Exelica"-Mädels (oben rechts) ist zwar erst seit Ende März erhältlich, aber in einigen Shops ist sie schon ausverkauft.

PARADIES FÜR IMPORTEURE



INTERNETHANDEL • Der Zoll hat im April für Privatimporteure die wahrscheinlich beste Nachricht des Jahres bekanntgegeben: Ab dem 1. Dezember 2008 sind Sendungen aus dem Ausland bis zu einem Warenwert von 150 Euro von der Einfuhrsteuer befreit. Bislang liegt die Wertgrenze noch bei 22 Euro. Das heißt auch, dass mit Kurierdiensten versendete Päckchen nicht mehr zwangsläufig verzollt werden. So können endlich auch deutsche Spieler von den niedrigen US-Preisen profitieren.

Besonders interessant wird dies für Raritäten-Sammler, die bei ebay.com einkaufen. Wie bei Comics und Action-Figuren üblich, kann jetzt auch der Zustand von Videospielen von einer dritten Partei begutachtet werden: Gegen eine Gebühr von 25 US-Dollar bewertet die Video Game Authority (VGA) den Zustand von Verpackung, Anleitung, Inlays und Datenträgern und versiegelt das Spiel in einer transparenten Plastikbox. Steht im Produkttitel etwas wie "VGA 90", zeigt das, dass der Verkäufer das Spiel durch die VGA hat prüfen lassen. Je höher die Zahl, desto besser der Zustand, wobei 100 das Maximum ist. Durch die hohe Gebühr ist die Prüfung natürlich nur für seltene Spiele sinnvoll, die einen hohen Verkaufspreis erzielen.



Für Käufer wird durch die VGA die Suche nach einem amerikanischen "Metal Slug"-Modul auf jeden Fall sicherer.

IMPORT-TICKER » +++ Flower Power: Vorbesteller der US-Fassung von "Okami" für Wii erhalten gratis einen Briefmarkenbogen. Der Clou: In die Papierfasern sind Blumensamen eingearbeitet, die Euren Garten erblühen lassen. +++ Korea freut sich: Mit 18 Monaten Verspätung erscheint der Wii in Korea – für umgerechnet 225 Euro. +++ Korea trauert: Im Zuge einer "weltweiten Geschäftsoptimierung" löst Sega Sammy seine Korea-Niederlassung auf. Erst kürzlich schloss der Pachinko-Gigant 100 japanische Spielhallen und verbuchte einen Jahresverlust von 250 Millionen Dollar. +++

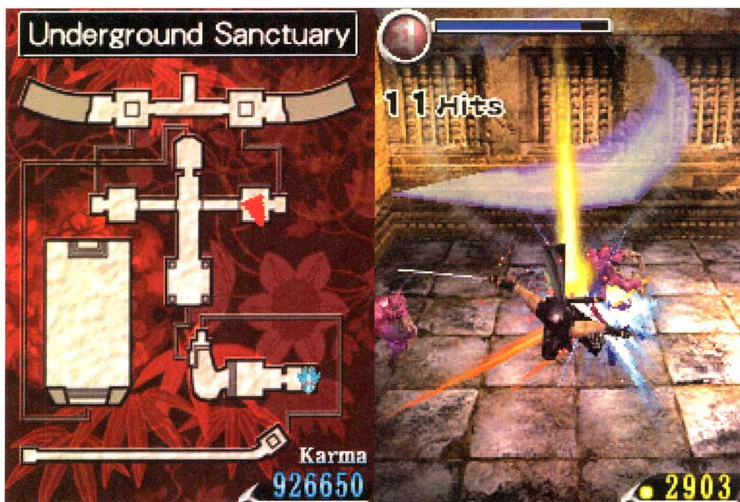
Ninja Gaiden Dragon Sword

INFOS

System DS (US-Import)
Entwickler Team Ninja, Japan
Hersteller Tecmo
Genre Action
D-Termin Juni

FAZIT

Toll präsentierte und rasante Stylus-Metzelei, weniger Gegner wären aber mehr gewesen.



DS Während auf dem Touchscreen die Action tobt, sorgt die Karte auf dem zweiten Bildschirm für Übersicht.

Es war nur eine Frage der Zeit, bis andere Hersteller die fantastische Steuerung von "Legend of Zelda: Phantom Hourglass" nachahmen würden. Überraschend allerdings, dass Ryu Hayabusa aus "Ninja Gaiden" als erster auf Links Spuren wandelt: Auch der Schattenkämpfer eilt zur Spitze Eures Stylus, sobald Ihr diesen auf dem Touchscreen aufsetzt. Der Ninja hat dem Elf sogar die Fähigkeit des Springens voraus.

Mal wieder müsst Ihr die Schergen des dämonischen 'Black Spider'-Clans bekämpfen. Dafür besucht Ihr sowohl Bereiche aus "Ninja Gaiden (Sigma)" als auch einige neue Areale. Sämtliche Levels werden als wunderhübsche Renderhintergründe präsentiert, durch die Ihr den toll modellierten Polygon-Ninja dirigiert. Auch die Gegner wurden liebevoll designt, was "Dragon Sword" zu einem der schönsten DS-Titel macht. Auch beim Sound spürt man die Detailversessenheit von Team-Ninja-Chef Tomonobu Itagaki: Fans erkennen viele Musikstücke der Konsolenversionen wieder, die nicht nur gut klingen, sondern auch eine dichte Atmosphäre schaffen. Sprachausgabe ertönt aber nur äußerst selten.

Alle paar Schritte werdet Ihr mit Gegnerwellen konfrontiert: Zwar sind immer nur drei bis vier Feinde zur gleichen Zeit auf dem Bildschirm, allerdings rücken unglaublich viele Widersacher nach. Da wollen schon mal um die 50 Monster niedergestreckt werden, bevor Ihr bestimmte Räume passieren dürft.



DS Die Zwischensequenzen und Dialoge werden im Comic-Stil gezeigt.

Wunderwaffe Stylus

Ein Glück, dass die Kämpfe dank der Stylus-Steuerung Laune machen: Wie in "Zelda" schlitzt Ihr die Widersacher mit dem Plastikstift auf, wirbelt mit Ryu durch die Gegnerscharen. Das Kampfsystem ist komplexer als beim DS-"Zelda", außerdem beherrscht der Ninja zig Manöver zur effektiven Monsterbeseitigung. Die magischen Ninpo stechen heraus und fordern Eure Geschicklichkeit: Um sie einzusetzen, zeichnet Ihr ein vorgegebenes Sanskrit-Zeichen nach und lasst Ryu die Magie vergangener Tage entfesseln – entfacht einen Eisregen oder lasst die Gegner von Sturmböen davontragen. Das DS-"Ninja Gaiden" nutzt die Möglichkeiten des Handhelds vorzüglich: An einigen Stellen müsst Ihr sogar ins Mikrofon pusten oder rufen. Das für die Kämpfe essenzielle Blocken führt Ihr dagegen via Tastendruck aus.



DS Eure Combo wird auf 0 zurückgesetzt, sobald Ihr Treffer einsteckt.

Im Vergleich zu den bockschweren PS3- und Xbox-Versionen ist "Dragon Sword" einfach. Die Standard-Gegner sind nur durch ihre Übermacht gefährlich und die meisten Bosse spätestens beim zweiten Versuch Geschichte. Die Levels sind linear – an Weggabelungen wisst Ihr dank der auf dem zweiten Bildschirm eingeblendeten Karte immer, wo es weitergeht. Die wenigen Rätsel sind schnell gelöst und stellen eher Geschicklichkeitsaufgaben dar.

Aber darauf kommt es bei "Ninja Gaiden" nicht an: Hier zählt nur die Action, und die ist vorzüglich in Szene gesetzt! Wenn Eure Combo-Anzeige dreistellig ist; Ihr vor Anspannung verschwitze Hände habt; Ihr dank perfektem Blocken noch nicht getroffen wurdet; Ihr den letzten Lump mit einem besonders coolen Move aus den Latschen gehaut habt und zur Belohnung die liebevoll gezeichneten Standbilder einer Zwischensequenz präsentiert bekommt, erkennt Ihr: Es hat sich gelohnt, unzählige Gegnerwellen zu überstehen und Krämpfe in der wild fuchtelnden Stylushand zu ertragen. Die kann sich nach fünf Stunden aber schon wieder entspannen, denn dann ist das Abenteuer zu Ende. *jk*



DS Das erste Kapitel bestreitet Ihr mit der Ninja-Dame Momiji.

NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD

» flotte Stylus-Steuerung
» sehr viele Gegner und lange Kämpfe
» Steuerungsvariante für Linkshänder

DS — **SPIELSPASS 81 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	7 von 7
Sound	8 von 10

Mana Khemia: Alchemists of Al-Revis

INFOS
System PS2 (US-Import)
Entwickler Gust, Japan
Hersteller NIS
Genre Rollenspiel
D-Termin nicht geplant

FAZIT
Solides RPG mit verstaubter Technik, netten Charakteren und Alchemie-System.



PS2 Ist ja hammerhart! Katzenweib Nikki hat nicht nur einen plüschigen Schwanz, sondern auch einen ordentlich Bumms am Start!


PS2 Greift Ihr Monster im Dungeon an, startet der Rundenkampf.


PS2 Die vektorbasierten Hintergründe gaukeln pixelige Tiefenschärfe vor.

"Mana Khemia" hätte eigentlich auch den Titel "Atelier Iris 4" tragen können. Optik, Spielmechanik und vor allem das prominente Alchemie-Feature erinnern frappierend an Gusts Old-School-Serie. Falls Ihr zu den Fans des "Atelier"-Universums gehört und Euch immer schon gefragt habt, wo die Alchemisten dieser Welt eigentlich herkommen, ist "Mana Khemia" die Antwort.

Ihr schlüpft in die Rolle des zur Abwechslung mal amnesischen Vayne Aurelius, der als Naturtalent von Professor Zeppel in die Akademie der Alchemisten aufgenommen



PS2 Darf nicht fehlen: Die versaute Schulschwester macht Avancen.

wird. Demnach orientiert sich der Ablauf von "Mana Khemia" streng am Stundenplan der Schule. Ihr wählt eine Unterrichtseinheit pro Tag und müsst eine vom Lehrkörper erteilte Aufgabe erledigen. Meistens sammelt Ihr bestimmte Objekte oder sollt einen Gegenstand aus anderen synthetisieren. Wie in den "Atelier Iris"-Spielen könnt Ihr nämlich sämtliche im Spiel vorkommenden Items, seien es Waffen, Rüstungen oder Lebensmittel, per einfach zu lernenden Transmutations-Regeln in etwas anderes verwandeln. Nach der erfolgreichen Erledigung der Aufgabe werdet Ihr benotet und bekommt bei guten Leistungen Freizeit zugesprochen, die Ihr in Nebenquests oder Dialoge mit den Schulkameraden investieren könnt. Je mehr Objekte Ihr alchemistisch hergestellt habt, um so mehr Skills werden in Eurem 'Grow Book' freigeschaltet.

Die meisten Items zum Synthetisieren findet Ihr in ausgedehnten Streifzügen durch die wilden Lande rund um das Schulgelände. In typischer Isometrie-Optik wuseln Eure Bitmap-Charaktere durch die Flora und verdreschen in rundenbasierten Kämpfen allerlei Anime-Abartigkeiten. Das Kampfsystem wurde fast eins zu eins von "Atelier Iris 3" übernommen, Ihr wählt aus einem Ringmenü Eure Wunschaktion, haut einen Gegner nach dem anderen zu Klump und wenn Eure Burst-Anzeige voll ist, könnt Ihr einen spektakulären Special-Move loslassen. *mw*

Testmuster von ACME, www.acme-online.nl

MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS
» sammelt Items zum Experimentieren
» wahlweise englische oder japanische Sprachausgabe

PlayStation 2 — SPIELSPASS 72 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	4 von 6
Sound	7 von 10

Opoona

INFOS
System Wii (US-Import)
Entwickler Omega Force, Japan
Hersteller Koei
Genre Rollenspiel
D-Termin nicht geplant

FAZIT
Niedliches Kinder-RPG mit simpler Spielmechanik und Zufallskämpfen.



Wii Kommander Goldy gibt Euch den ersten Auftrag.


Wii Zauberbonbon flieg und sieg! Zufallskämpfe im Kindergarten-Stil.

So ein Schreck: Sternenkind Opoona stürzt zusammen mit Mama, Papa und den Geschwistern auf dem Planeten Landroll ab. Da die Eltern im Krankenhaus liegen und die Geschwister verschollen sind, muss sich Opoona nun ganz allein auf der fremden Welt zurechtfinden.

Im kindgerechten Wii-Rollenspiel "Opoona" übernehmt Ihr die Figur des glatzköpfigen Pummels, über dessen Kopf ein Kampf-Bonbon schwebt. In recht ansehnlichen 3D-Arealen kommuniziert Ihr mit den menschenähnlichen Bewohnern von Landroll, tragt sie in Eure Freundesliste ein und erledigt diverse Aufgaben. Diese drehen sich meistens um die Suche eines bestimmten Gegenstandes in einem begrenzten Außenwelt-Areal. So durchkämmt Ihr mit Eurem etwas grobmotorisch agierenden Astroboy fremdartige Landschaften und werdet alle paar Schritte in altmodische Zufallskämpfe gezogen. Jetzt kommt das alberne Kampf-Leckerli zum Einsatz: Drückt Ihr den Analogstick des Nunchuk nach hinten, holt Opona Schwung. Lasst Ihr ihn los, saust das orange Bonbon über den Schirm und macht Gegner kaputt. Wesentlich komplexer werden die Kämpfe eigentlich nicht, im späteren Spielverlauf könnt Ihr noch die ein oder andere Wurftechnik dazulernen: Auf diese Weise trefft Ihr Gegner in der hinteren Reihe mit einem Bogenwurf. Wer sich von so etwas unterfordert fühlt, kann sich in Nebenjobs versuchen und z.B. im Fischrestaurant arbeiten. Insgesamt ist "Opoona" aber nun mal eine simple Angelegenheit, schon das Intro gibt die Ausrichtung auf eine minderjährige Zielgruppe vor. *mw*

Testmuster von ACME, www.acme-online.nl

OPOONA
» werft per Analogstick das mächtige Energie-Bonbon in den Kampf
» zahlreiche Nebenjobs

Wii — SPIELSPASS 62 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	-
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10

Bangai-O Spirits

INFOS



System DS (Japan-Import)
Entwickler Treasure, Japan
Hersteller D3
Genre Shoot'em-Up
D-Termin nicht bekannt

FAZIT

Furiose Pixelschlacht für Shooter-Fans und Retrozocker – typisch Treasure eben.



DS Witzig: Ihr kämpft in einem DS-Level gegen haushohe Kampfroboter.



DS Noch während die Projektile Eurer Smartbomb über den Bildschirm rauschen, haut Ihr mit dem Baseballschläger zu oder sammelt leckere Früchte ein.

1999 freuten sich japanische N64-Zocker über "Bakuretsu Muteki Bangai-O", einen chaotisch anmutenden, aber ebenso durchdachten wie spaßigen Shooter der Edelschmiede Treasure. Nur ein Jahr später folgte das Dreamcast-Update, das es sogar zu einem PAL-Release brachte – jedoch in hoher Stückzahl auf die Wühltische wanderte.

Nach acht Jahren Pause kehrt die Projektilschlacht auf die Konsolenbühne zurück – ein bravouröses Comeback, so viel sei schon einmal verraten. Wieder schlüpft Ihr in die Metallhülle eines kleinen Kampfroboters und fliegt durch scrollende, meist nur mehrere Bildschirme große 2D-Gebiete. Im Gegensatz zu üblichen Horizontal- oder Vertikalshootern ist Eure Schussrichtung nicht fixiert – wie im PS2-Inferno "Contra: Shattered Soldier" könnt Ihr entweder an einer Position verharren und rundum ballern oder aber beweglich bleiben und geradeaus feuern.

Eure stärkste Waffe ist die Smartbomb, die Ihr via Schultertaste abfeuert: Dann sausen bis zu 100 Projektile als tödlicher Ring (siehe großes Bild unten) durchs Level – das sieht auf dem DS-Schirm trotz regelmäßiger Slowdowns beeindruckend aus. Profis lassen die Schüsse der Feinde nahe herankommen und zünden dann erst die Superwaffe – das sorgt für vierfache Feuerkraft!

Der neue Dash-Move verleiht Eurem Mini-Mech mehr Beweglichkeit, die freie Waffenwahl ermöglicht eine stets auf das aktuelle Level zugeschnittene Ausrüstung. Dank 160 verschiedenen Arealen (plus Level-Editor und lokalem Vierspieler-Modus), die mal in wenigen Sekunden zu lösen sind und mal taktische wie spielerische Höchstleistungen von Euch verlangen, seid Ihr eine ganze Weile mit "Bangai-O Spirits" beschäftigt. Wer sich am Chaosfaktor und dem stets gleichen Grundprinzip (Ballern & Ziele eliminieren) nicht stört, wird die Knallerei lieben. *ms*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



DS Action-Hölle im Handheld-Format: Euer Robo lässt bis zu 100 Schüsse auf einmal los – gleichzeitig ballern die Feinde und explodieren unzählige Objekte.



DS Eine Hommage an "R-Type" – im Editor baut Ihr die Levels um.

BANGAI-O SPIRITS

- » 160 frei anwählbare Levels
- » umfangreiche Tutorials
- » Level-Editor integriert
- » Waffensysteme austauschbar
- » auch ohne Japanisch-Kenntnisse spielbar

SPIELSPASS

DS	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 7
Sound	7 von 10

81 von 100

Andere Länder, andere Sitten



Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe den Jugendschutz in Japan vorgestellt haben, folgt nun der Rest der Welt.

Nahezu in jedem Land werden Videospiele mit Alterseinstufungen gekennzeichnet. Importspieler sind hier am ehesten mit den Logos der amerikanischen ESRB vertraut. Doch auch auf europäischen Verpackungen befinden sich oft mehr als die USK-Labels. Und wer sich über die hiesige Indizierungspolitik aufregt, sollte seinen Blick gen Australien schweifen lassen. Die dort getroffenen Entscheidungen sind oftmals strenger als in Deutschland.

Die amerikanische ESRB (Entertainment Software Rating Board) wurde 1994 von der Entertainment Software Association (ESA) ins Leben gerufen. Die ESA betreibt Öffentlichkeitsarbeit für die Spieleindustrie, indem sie jedes Jahr die E3 organisiert, Marktforschungen aufstellt und den Kampf gegen Raubkopien führt. Ausschlaggebend für die Gründung der ESRB waren zunehmende Kontroversen bezüglich Gewalt in Videospielen Anfang der 90er-Jahre. Zu dieser Zeit erschienen Titel wie "Doom" und "Mortal Kombat", die durch ihre nicht für Kinder geeigneten Inhalte für Aufregung bei Eltern und Politikern sorgten. Ziel der ESRB ist es, Konsumenten und Eltern durch Kennzeichnungen vor dem Kauf über Spielinhalte zu informieren. Die Alterseinstufungen der ESRB verstehen sich allerdings als Empfehlungen und nicht als Richtlinien für Handel und Vertrieb von Spielen. Mit im Fachhandel ausliegenden Broschüren der "OK To Play – Check The Ratings"-Kampagne sensibilisiert die ESRB Eltern für die Alterskennzeichnungen auf den Spielverpackungen.

Die Interactive Software Federation of Europe (ISFE) startete 2003 den Versuch, die PEGI (Pan-European Game Information) als Einstufungssystem einzuführen, das in ganz Europa einheitlich angewendet wird. Obwohl die Kennzeichnungen der PEGI in 29 Ländern benutzt werden, ist es bisher nicht gelungen, alle unterschiedlich bewertenden nationalen Organisationen wie die britische BBFC (British Board of Film Classification) oder die USK abzulösen. Die Teilnahme an der PEGI-Bewertung ist den Entwicklern freigestellt. In Großbritannien werden einige Spiele zusätzlich von der BBFC

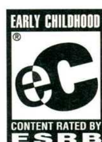


360 "Mass Effect" wurde in Singapur wegen erotischer Szenen verboten. Das im April eingeführte Wertungssystem ermöglichte die Freigabe ab 18 Jahren.

ESRB

Die ESRB etablierte ein zweiteiliges System: Auf dem Cover befinden sich Icons, welche die Alterseinstufung eines Titels kenntlich machen. Auf der Rückseite stehen zusätzlich kurze und standardisierte Inhaltsbeschreibungen. Diese zeigen den Inhalt auf, der für die vergebenen Alterseinstufungen eines Titels verantwortlich ist. Über die Jahre wurden die Icons neu designt und die Anzahl der Inhaltsindikatoren reduziert. Die Inhaltsangaben sind Schlagwörter wie 'Partial Nudity' (leichte Anzeichen oder Andeutungen von Nacktheit), 'Fantasy Violence' (Gewalt gegen menschliche oder nicht-menschliche Charaktere, deren Situation leicht von der Realität zu unterscheiden ist) oder 'Violence' (Szenen mit gewalttätigem Inhalt oder Amputationen ohne Blut).

Übrigens sind die Mädels aus "Dead or Alive Xtreme 2" in den USA aufgrund nackter Haut und anzüglichem Inhalt erst ab 17 Jahren freigegeben. Die deutsche USK erlaubt auch 12-Jährigen den Anblick.

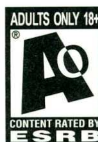
















Die ESRB-Icons in Altersfreigaben übersetzt: ab 3 Jahre (early childhood), ab 6 (everyone), ab 10 (everyone 10+), ab 13 (teen), ab 17 (mature) und ab 18 (adults only). Demos von Titeln, die noch geprüft werden, tragen das 'rating pending'-Logo. Das 'kids to adults'-Icon wurde 1998 durch 'everyone' ersetzt.



360 Mitte April wurde "Bully" in Brasilien verboten. Das Gericht hielt den Titel für zu brutal für Kinder und Teenager, da die Handlung in einer Schule spielt.



PS2 Diskrepanzen in der OFLC: "BMX XXX" ist in Australien verboten, in Neuseeland aber frei erhältlich.

geprüft. Meistens handelt es sich hier um Titel mit auffälligem Inhalt. Auch die unterschiedlichen Gesetzgebungen innerhalb der europäischen Länder verhindern einheitliche Alterseinstufungen: In Portugal werden gesonderte Einstufungen vergeben. Finnland änderte Anfang 2007 die Gesetzgebung, um mit den PEGI-Wertungen konform zu sein. Rechtlich bindend sind die PEGI-Kennzeichnungen nur in Finnland, Österreich und Polen.

In Australien werden sämtliche Medien gesetzlich durch die OFLC (Office of Film and Literature Classification) überprüft und oft zensiert. Und das mit Tradition: Der erste jährliche OFLC-Report stammt aus dem Jahre 1925. Bevor ein Buch, Film oder Spiel in Australien zum Verkauf angeboten werden kann, muss es von der OFLC begutachtet werden. Die verpasst dem Titel dann eine Altersfreigabe oder verbietet ihn: In Australien gibt es die 'ab 18'-Kennzeichnung ausschließlich für Filme. Entweder ist ein Spiel ab 15 Jahren freigegeben oder es wird verboten. Aus diesem Grund erscheinen viele Spiele in geschnittener Form in Australien. Aktuelles Beispiel ist "Grand Theft Auto IV", das nur dank Änderungen ab 15 Jahren freigegeben wird. Die OFLC in Neuseeland agiert unabhängig von den australischen Kollegen, was zu amüsanten Situationen führt: So wurde das in Neuseeland frei erhältliche "BMX XXX" mit dem Sticker "Banned in Australia" ("In Australien verboten") beworben.

Nachfolgend erklären wir Euch die einzelnen Wertungssysteme und Logos, welche die verschiedenen Institutionen auf die Spielverpackungen drucken lassen. Wenn Ihr in Eure Sammlungen schaut, findet Ihr die sicher auf einigen Spielen wieder. *jk*



PS2 "Getting Up" wurde die Graffiti-Thematik in Australien zum Verhängnis, da in Down-Under Graffiti als Verbrechen gelten und das Spiel diese glorifiziert.

PEGI

Das Kennzeichnungssystem der europäischen PEGI orientiert sich am Vorbild der ESRB: Die Altersfreigabe wird gut sichtbar auf dem Cover des Spiels angebracht, auf der Rückseite prangen Hinweise auf eventuell bedenkliche Inhalte. Statt der 30 Inhaltsbeschreibungen der ESRB kommen bei der PEGI sieben Inhalts-Icons zum Einsatz. Diese ähneln den Logos, die auch die japanische CERO bei ihren Einstufungen benutzt. Für Konsolenspiele bisher nicht relevant ist das 'PEGI Online'-Icon: Damit werden Online-Spiele ausgezeichnet, die den PEGI-Sicherheitsrichtlinien entsprechen. Dazu gehören u.a. altersgerechte Spielinhalte bzw. die Möglichkeit, sich über anstößige Inhalte beschweren zu können. Die PEGI-Wertungen stellen nur Richtlinien dar und sind rechtlich nicht bindend.

PEGI-Inhalts-Icons:

- @*! – Vulgäre Sprache
- Diskriminierung
- Drogenkonsum
- Angsteinflößend (für Kinder)
- Glücksspiel
- Darstellung von Sex oder Nacktheit
- Gewalt

3+ 4+ 6+ 7+ 12+ 16+ 18+

Die fünf Altersstufen der PEGI sind 3, 7, 12, 15 und 18 Jahre. In Portugal werden die ersten zwei Stufen durch 4 und 6 Jahre ersetzt.

OFLC

Die OFLC verzichtet auf Inhaltsbeschreibungen und macht nur die Alterseinstufungen kenntlich. Im Mai 2005 wurden neue farbige Logos eingeführt, welche die schwarz-weißen Markierungen abgelöst haben. Jede Stufe hat eine bestimmte Farbe zugeteilt bekommen, ähnlich wie bei der japanischen CERO. Zwar werden für Filme und Spiele die gleichen Logos benutzt, jedoch dürfen nur Filme das 'ab 18'-Siegel erhalten. Im Hinblick auf die Veröffentlichung von "GTA IV" plädiert Rockstar bisher erfolglos für die Einführung des 18er-Siegels für Spiele. Die Einstufungen sind erst ab 'MA15+' rechtlich bindend.



Der Inhalt von mit 'E' eingestuften Produkten ist nicht bedenklich. Das 'G'-Logo (general) kennzeichnet Titel mit harmlosem Inhalt. Das 'PG'-Icon rät zur Begleitung durch die Eltern, 'M'-Titel richten sich an Jugendliche.

BBFC

Das Wertungssystem der BBFC beschränkt sich ebenfalls ausschließlich auf Alterseinstufungen. Prinzipiell werden für Spiele und Filme die gleichen Symbole verwendet. Mit zwei Ausnahmen: Das 'Uc'-Siegel kennzeichnet Filme, die besonders für Kinder im Vorschulalter geeignet sind. Filme, die ab 12 Jahren freigegeben sind, bekommen das Sondersiegel '12A'. Das 'A' steht sowohl für 'advisory' (Empfehlung) als auch für 'accompanied' (Begleitung der Eltern empfohlen). Auf Spieleverpackungen sind die BBFC-Logos übrigens größer als auf DVD-Hüllen.



Nur die runden Logos tragen eindeutige Altersfreigaben. 'U' steht für 'universal', sprich: für Kinder freigegeben. Spiele mit der Kennzeichnung 'PG' (parental guidance) sind für Kinder ab 8 Jahren geeignet.

www.maniac.de

MAN!AC UNRESTRICTED

Volljährige Leser bekommen im Abo unsere ungeschnittene DVD mit zusätzlichem Content.

Diese DVD hat keine Jugendfreigabe.



- 10% Preisvorteil
- VIP-Zugang zur Website
- "unrestricted" Abo-DVD für alle Leser über 18 Jahre

BITTE ANKREUZEN:

- [ ] MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD
- [ ] MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD ohne Jugendfreigabe **(SIE MÜSSEN 18 JAHRE ODER ÄLTER SEIN. BITTE SENDEN SIE EINE KOPIE IHRES PERSONALAUSWEISES MIT EIN!)**

In-Time Aboservice
MAN!AC ABO
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben zum **Vorzugspreis von 54 Euro**. Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

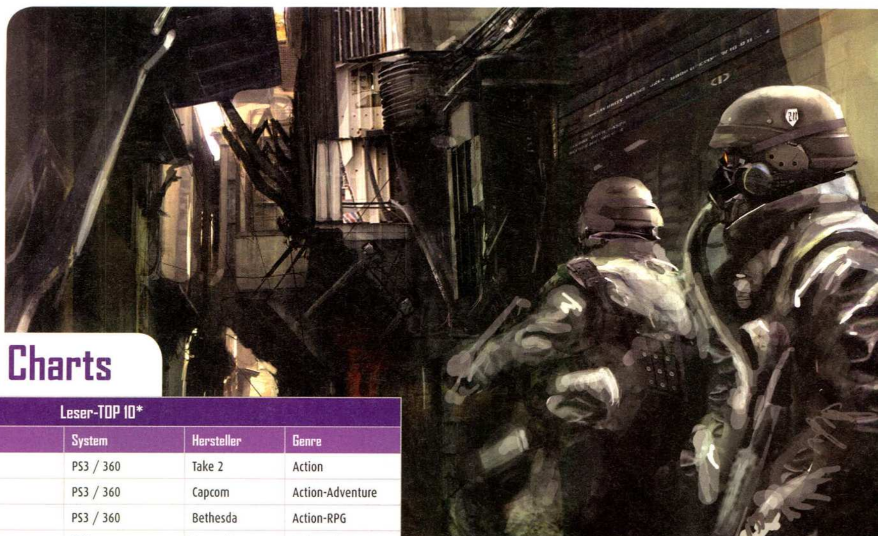
Konto-Nummer

Zahlungsweise bitte ankreuzen

- [ ] gegen Rechnung
- [ ] bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

INTERAKTIV



Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1 ●	Grand Theft Auto IV	PS3 / 360	Take 2	Action
2 ▲	Resident Evil 5	PS3 / 360	Capcom	Action-Adventure
3 ▲	Fallout 3	PS3 / 360	Bethesda	Action-RPG
4 ▼	Metal Gear Solid 4	PS3	Konami	Action-Adventure
5 ▲	Gears of War 2	360	Microsoft	Action
6 (neu)	Killzone 2	PS3	Sony	Ego-Shooter
7 ▲	Wipeout HD	PS3	Sony	Rennspiel
8 (neu)	Street Fighter IV	Next-Gen	Capcom	Beat'em-Up
9 (neu)	Silent Hill: Homecoming	PS3 / 360	Konami	Action-Adventure
10 (neu)	Left 4 Dead	360	Electronic Arts	Ego-Shooter

* Ihr bestimmt die Most Wanted Charts: Votet auf www.maniac-forum.de/forum

MAN!AC sucht den Super-Mii




Keine Lust mehr, den tausendsten Mii-Mario zu basteln? Dann lasst doch mal Eure kreativen Künste an uns aus...

Fleißige Wii-Besitzer kitzeln aus dem Mii-Baukasten eine Menge erstaunlicher Kreaturen heraus – wie man tagtäglich im Wettbewerbskanal bewundern kann. Aber was taugt der Editor, wenn es um echte Menschen geht? Das wollen wir rausfinden: Greift zur Remote und baut Eure liebsten MAN!AC-Redakteure zusammen! Zur Wahl steht nicht nur das auf Seite 5 vorgestellte Team, Ihr könnt Euch gerne auch freie Mitarbeiter wie Max vorknöpfen.

Original und Fälschung: Wie gut fangt Ihr die MAN!AC-Redakteure ein?

Und wie läuft das Ganze ab? Ganz einfach: Bastelt Euren Mii-dakteur und übertragt ihn im Mii-Wettbewerbskanal. Notiert Euch dann seine zwölfstellige Zugangsnummer und schickt uns diese zu – und zwar mit dem Stichwort 'Super-Mii!' in der Betreffzeile bis zum 11. Mai 2008 an die rechts stehende E-Mail-Adresse. Gebt zusätzlich Euren Namen an und welche Redakteure Ihr virtualisiert habt – wir wollen schließlich niemanden verwechseln. Die besten Einsendungen werden von den MAN!AC-Juroren ausgesucht, in der nächsten Ausgabe veröffentlicht und mit einem Gratisspiel belohnt.




MAN!AC
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10 ■ 86415 Mering
info@maniac.de ■ www.maniac.de
Leserbriefe: leserpost@maniac.de

Manischer Monat

30 Tage MAN!AC: Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche redaktionelle Wahnsinn



Keine Angst vor nassen Füßen...



31. März ...hatten Max und Thomas, als sie zu den Aufnahmen zum aktuellen anyMAN!AC unterwegs waren. Quer durch Augsburg knipsten die beiden Sehenswürdigkeiten aus gewagten Perspektiven. Für authentischen Sound riskierte Max schließlich Kopf und Kragen (oben). Das Ergebnis dürft Ihr im ersten interaktiven anyMAN!AC auf dieser Heft-DVD bewundern. Viel Spaß!

Die Lizenz zum Rasen...

2. April

...stellte uns unvorsichtigerweise Nintendo aus. Hintergrund: Anlässlich eines "Mario Kart Wii"-Events trat die halbe Redaktion zu virtuellen und echten Kart-Duellen an. Ulrich verwies auf der realen Strecke seine Kollegen auf die Plätze, während Thomas zumindest bei den Rennen auf Konsole die Nase vorn hatte. In der Gesamtwertung mussten wir uns mit dem vorderen Mittelfeld begnügen. Zum Trost gab es einen erschreckend bebilderten Führerschein samt Pokal.



Nerd-Nahrung

3. April

Da konnte Leckermaul Matthias nicht widerstehen: In einem Laden in San Francisco lächelten ihn plötzlich Donkey Kongs Dschungelsaft und Marios Zuckerdrops an. Zwar war der 'Jungle Juice' nur ein gewöhnlicher Energy Drink und der Plastik-Mario nur eine amerikanische Pez-Kopie, geschmeckt hat's trotzdem.





Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Fußfetischist am Werk? Für die Soundkulisse von "Silent Hill 2" hat Krachmacher Akira Yamaoka über 100 verschiedene Fußschritte aufgenommen.

Diese Woche im MAN!AC-Mittagskino:

Alfons Schuhbeck - Meine bayerische Küche (DVD)

Auf die harte Tour

4. April

THQ hatte zum Gamer's Day in San Francisco geladen, MAN!AC war natürlich vor Ort. Wären wir bloß nicht hingeflogen! Der als Touristenausflug nach Alcatraz (siehe Bild) getarnte Trip endete für Matthias hinter Schloss und Riegel – die erpresserische THQ-Bande wollte ihn erst wieder gehen lassen, wenn er sich bereit erklärte, die grafische Tristesse von "Saints Row 2" zu verharmlosen. Nicht mit uns: Das Spiel sieht teils echt mies aus. So, das habt Ihr nun davon – und von 'The Rock' sind wir auch entkommen...



Was Ihr hättet sehen sollen

31. März

Eigentlich hättet Ihr das Interview mit den Donots (Seite 34) auf unserer DVD bewundern sollen. Während des Drehs schien die Welt noch in Ordnung, doch beim Sichten des Materials in der Redaktion traf uns der Schlag: Das Mikrofon hatte kurz nach Beginn des Interviews den Geist aufgegeben! Die Tonqualität der Antworten der zwei sympathischen Musikanten war zu schlecht, um sie auf unsere Scheibe zu pressen. So blieb uns nur die Print-Form.



LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Wertungsdebatte

1) Bei den Tests gibt's immer den Infokasten ganz oben links im Heft, da findet man z.B. Infos über Hersteller, Entwickler und Genre. Gut soweit, aber leider gibt es darunter das Fazit. Bitte macht es direkt unter die Wertung am Ende des Tests, dies wäre sinnvoller, da das Fazit ja abschließt.
2) Bei den Tests sollte die beste Wertung bzw. die beste Version auf einem System immer über dem schlechteren stehen, auch wenn es nur minimale Unterschiede gibt. Denn man muss die Spreu vom Weizen trennen.
3) Könnt Ihr wieder das Prozentsystem für Grafik und Sound einführen? Es ist besser, weil viele Spiele wie z.B. "Assassin's Creed" auf PS3 und Xbox 360 10 von 10 haben und man dann nicht auf Anhieb erkennt, welche Fassung besser ist.
4) Bei den Meinungskästen für wichtige Spiele könnt Ihr doch noch unter die Meinung des Redakteurs eine Wertung – hier ruhig im "10 von 10"-System – einführen, wie es ihm persönlich gefallen hat.
P.S.: Mein Lieblingsredakteur ist mit Abstand Ulrich, hiermit möchte ich ihn grüßen. Bitte bleib immer bei der MAN!AC und verschwinde nicht wie so manch anderer und ohne Vorankündigung. Und könnt Ihr mal ein Poster der gesamten Redaktion machen?

Dirk Müller, via E-Mail

Danke für Deine vielen Vorschläge!
1) Wir haben das Fazit vorgezogen, damit auch Leser, die ein Spiel noch nicht kennen, gleich eine kurze und knackige Information erhalten, was Sache ist. Zu viel verraten wird damit auch nicht, denn mal ehrlich: Als Erstes schaut doch jeder auf die Wertung.
2) Derzeit sortieren wir die Wertung nach einer stets gleichen Reihenfolge: Sony – Microsoft – Nintendo – Handhelds. Daran gewöhnt man sich schnell, ein stetes Würfeln je nach Versionsqualität wäre nicht so übersichtlich.
3) Bei diesen beiden Faktoren spielt der persönliche Geschmack eines Spielers eine gewichtige Rolle, weshalb wir uns für eine weniger detaillierte Zahlenwertung entschieden haben. Du hast Recht, dass man kleinere Unterschiede damit nicht kenntlich macht, aber die werden dafür im Systemvergleich angesprochen.
4) Darüber haben wir diskutiert, uns aber letztlich dagegen entschieden, um nicht noch mehr Zahlen auf die Seiten zu klatschen. Der persönliche Eindruck kommt aber im Text nicht zu kurz.
Ein Poster von uns wird's nicht geben, wir wollen ja schließlich niemanden abschrecken...

Installationsärger

Ich möchte mich mal über eine Unsitte der Spiele-Entwickler auslassen: Dass man als PS3-Zocker zunehmend gezwungen wird, ein Spiel zu installieren, sich damit die Festplatte vollzuramschen und nebenbei vor dem ersten Ausflug in die schöne neue Spielewelt unnötig lange zum Zuschauer degradiert wird, ist eine Frechheit! Zumal die Xbox-360-Version das nicht braucht und man ja nicht mal die Möglichkeit bekommt, das Spiel ohne Installation zu zocken. Am Anfang war es noch okay, als die Installation optional angeboten wurde (z.B. "Virtua Fighter 5" oder "Ridge Racer 7"), aber wie es jetzt oft ist...

Den Vogel soll ja "GTA IV" abschießen: 10 GB Installation und 1,5-2 Stunden Wartezeit? Wollen die Hersteller einen PS3-Besitzer zwingen, sich eine größere Festplatte einzubauen, oder was? Meiner Meinung nach sollte eine Zwangsinstallation in Spieletests negativ bewertet und mit Punktabzug bestraft werden.

Ein weiteres Thema: Wie entscheidet Ihr, welche (wenigen) Spiele Ihr dann doch nicht testet? Ich habe in der Vergangenheit eigentlich nur die Tests zu "Jericho", "Army of Two" und Microsofts indiziertem "GTA"-Klon vermisst. Warum habt Ihr diese Games nicht getestet, während es andere wie z.B. die letzte Lightgun-Episode von "Resident Evil", der siebte "Mortal Kombat"-Teil oder aktuell "Viking: Battle for Asgard" doch ins Heft geschafft haben? Und dabei fällt mir noch eine Sache ein: Wird es noch einen Test (im Heft) zu "Manhunt 2" geben?

René Ronschkowski, via E-Mail

Wir geben Dir Recht: Zwangsinstallationen sind ein Manko, gegen das Sony striktere Richtlinien ausgeben sollte – nur leider fallen auch einige ihrer eigenen Titel wie z.B. "Everybody's Golf: World Tour" negativ auf. Der Kauf einer neuen Festplatte ist natürlich nicht wünschenswert, aber wenigstens halten sich dabei die Kosten im Gegensatz zur Xbox-360-Festplatte in erträglichen Grenzen. Die Behauptung zu "GTA IV" können wir leider noch nicht überprüfen, aber die Dementis von Rockstar halten wir für glaubwürdig – schon alleine deshalb, weil der genannte Speicherplatz größer wäre als das, was bei der sicher nicht kleineren Xbox-360-Fassung überhaupt auf den Datenträger passt.

Ob wir ein Spiel ohne USK-Wertung testen, hängt von vielen Faktoren ab, entscheidend ist meist der zeitliche Aspekt: Wann erscheint das Heft und wann das Spiel? Kommt es erst nach der betreffenden MAN!AC-Ausgabe, sind die Chancen hoch. Müssten wir aber auf ein reguläres Exemplar aus dem Handel zurückgreifen, weil uns z.B. der Hersteller kein Vorabmuster gegeben hat, steigt das Risiko, weil dann die BPjM zuschlagen und das Spiel indizieren könnte. Auch die Brisanz eines Titels spielt dabei eine Rolle: Das von Dir angesprochene "Manhunt 2" ist als Nachfolger des wohl kontroversesten Spiels der letzten Jahre in der Tat eine zu heiße Kartoffel – und schließlich hätte niemand was davon, wenn wegen einer Indizierung oder gar Beschlagnahmung eine komplette MAN!AC-Auflage womöglich eingestampft werden müsste.

Installationsärger?

Erst einmal will ich ein Lob für Eure Zeitschrift loswerden. Alles super. Vor allem die Hall of Shame! Ist immer meine Lieblingsrubrik. Aber nun zu meiner Frage: Letztes Mal habt Ihr "Lost Planet" für die PS3 getestet und geschrieben, dass die Installation 15 Minuten dauert. Also im PlayStation Store kann man es nicht downloaden. Was meint Ihr damit? Kann ich das Spiel einfach auf die Festplatte kopieren und dann ohne Disk spielen?

Stefan Weiss, via E-Mail



Benjamin Herzog setzt bei der Einrichtung seines neuen Daddelzimmers die richtigen Prioritäten: Erst muss die passende Lektüre rein, danach kommt der Schnickschnack wie Möbel und Konsolen.

MEINUNG DES MONATS

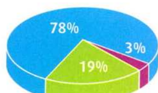
Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

"Gran Turismo 5 Prologue" ist erschienen und kostet ca. 41 Euro. Was sagt Ihr dazu?

A Super! Dafür hätte ich auch mehr bezahlt!

B Der Preis ist gemessen am Umfang fair.

C Zu teuer für eine verkappte Demo!



Unsere Aussage bezieht sich auf die Unsitte einiger neuerer PS3-Spiele, die auch im Leserbrief von René angesprochen wurde: "Lost Planet" ist einer der Titel, die vor dem ersten Start eine nicht geringe Datenmenge zwingend auf die Festplatte kopieren. Es wäre schön, wenn das Spiel dann in der Tat ohne Blu-ray-Disc funktionieren würde, dem ist aber nicht so – die Scheibe muss weiterhin in den Schlacht, nur die Ladezeiten werden dadurch etwas flotter.

Wie fit macht mich Wii Fit?

Der Bericht zu Nintendos "Wii Fit" im letzten Heft war toll, aber ich habe da noch ein paar gewichtige Fragen:

1.) Was ist das Maximalgewicht für das Balance Board?

2.) Wie viele Levels/Pisten gibt es beim Murmelspiel und bei der Skiabfahrt?

Für 90 Euro möchte ich lange unterhalten werden.

Stefan Thomsen, via E-Mail

Die japanische Ausgabe des Bretts verträgt laut Herstellerangabe stolze 136 kg, nach Aussage von Nintendo Deutschland hält die europäische Variante etwa 150 Kilo aus. Beim Skifahren gibt es leider nur eine Piste, doch später kann man mit dem Snowboard noch mal den Berg hinabrauschen. Die Murmeln kullern dagegen durch acht Levels. Aber in "Wii Fit" gibt es eigentlich genug verschiedene Aufgaben, so dass der Spaß über Wochen anhält – und Nachschub für das Brett wird sicherlich auch kommen, gerade Alpinsportler können auf eine PAL-Veröffentlichung von "Family Ski" hoffen.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Darth Vader hat nicht die Seiten gewechselt: Der Sternenkrieg-Schurke kämpft bei "Soulcalibur IV" weiterhin nur auf der PS3 – uns ist bei der Systemangabe im Preview versehentlich ein falsches "360" durchgerutscht.

UPDATE: Überraschung an der 'ab 18'-Front: "Viking: Battle for Asgard" hat die Jugendschutzhürde doch noch genommen und steht damit offiziell in deutschen Läden.

MEA CULPA: Im Artikel zu Prof. Jürgen Fritz und Electronic Arts ist ein doppelter Screenshot zu "Der Pate: Die Don-Edition" zu sehen.

Retro als Luxus

Pro C64-Spiel auf dem Wii Geld zu verlangen, ist schon dreist. Eine Sammlung mit den besten Games würde mich dagegen reizen. Ich denke da an "Giana Sisters", "Last Ninja", "Winter Games", "Katakis", "Turrican" usw. – halt die echten Klassiker. "Uridium" als Download anzubieten, empfinde ich selbst als C64-Fan als Witz. Hier wäre es angebracht, eine Umfrage zu starten und dann z.B. die zehn besten Spiele zusammen für einen anständigen Preis als Download anzubieten. Es gibt noch sehr viele C64-Fans und die haben schon längst eine ewige Top Ten im Internet ermittelt. Nintendo muss sich nur an den Titeln orientieren, dann kann eigentlich nichts schiefgehen.

Marc Langer, via E-Mail

5 Euro sind wirklich kein Geschenk, aber im Vergleich zu den Preisen manch anderer Angebote noch akzeptabel. Dein Wunsch wird sich wohl nicht erfüllen – zum einen wollen die Firmen natürlich möglichst viel Geld verdienen, zum anderen geben die Download-Statistiken den Anbietern Recht, denn Käufer finden sie offenbar genug. "Uridium" halten wir aber auch für einen Klassiker, nur ist der vielleicht nicht ganz so gut gealtert wie andere.

Allein im Dunklen?

Wer auch immer auf Eurer DVD behauptet hat, dass "Alone in the Dark" im Jahre 1992 das Genre des Survival-Horrors begründet habe, soll zur Strafe eine Runde "Project Firestart" auf dem C64 zocken. Das Spiel wurde 1989 von Electronic Arts veröffentlicht und sahnte Wertungen ab, die mit "Resident Evil" und "Alone in the Dark" durchaus vergleichbar sind. Leider scheint heutzutage niemand mehr den Titel zu kennen und so werden obige Titel als Begründer des Genres genannt. Sie haben es definitiv breitentauglich gemacht, aber Edison war auch nicht der Erfinder der Glühbirne.

Christian Hedemann, via E-Mail

Wir könnten jetzt argumentieren, dass die Geschichte rückwirkend eben umgeschrieben wird – also letztlich der bekanntere Titel für den Start eines Genres verantwortlich ist. Oder dass Survival-Horror generell nicht mit SciFi in Verbindung gebracht wird. Michael wird sich aber in einem riskanten Selbstversuch für einige Tage zusammen mit einem Brotkasten in die Speisekammer zurückziehen und Deine Behauptung überprüfen. Und gegebenenfalls nie wieder die "Alone in the Dark"-Mär auftischen.

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Hab' kein einziges davon gespielt. Hab' ich was verpasst?«
Yann zur "GTA"-Reihe im Thread über verpasste Spiele

»Full Rektum Warrior – Sondereinsatz in Darmstadt«
Gunpriest im Thread über selbstkreierte Spielenamen

»Mit Kartenslots, ohne Kartenslots, mit mehr USB-Buchsen, mit weniger USB-Buchsen, mit Hardware-Emu für PS2, mit Software-Emu für PS2, ohne jegliche PS2-Unterstützung...

Die Hersteller sind blöd, der eine beschneidet seine Konsole dauernd, der andere produziert nur Elektroschrott, der dritte hält moderne Technik und vernünftiges Internet-Gaming für überbewertet.«
tak über die aktuelle Hardware-Vielfalt auf dem Konsolenmarkt

Wir müssen draußen bleiben

Ich finde es ebenfalls eine Frechheit von Microsoft, dass es nach einem Dashboard-Update nicht mehr möglich ist, meine für insgesamt 1.600 Punkte gekauften Zusatzkarten bei "Gears of War" zu spielen bzw. sie erneut runterzuladen. Im Ausland ist es für jeden möglich, alle Karten problemlos runterzuladen.

Es muss doch für ein Unternehmen wie Microsoft möglich sein, ein Altersverifizierungs-System in Deutschland einzuführen, damit man als mündiger Erwachsener auch hierzulande in den Genuss kommt, Zusatzinhalte für Spiele zu erwerben, die ab 18 Jahren, indiziert oder in Deutschland nicht erschienen sind. In Zeiten eines vereinigten Europas ist das meiner Meinung nach ein Armutszeugnis.

Als gutes Beispiel für eine einfache und sichere Altersverifizierung kann man z.B. den Wolfsoft-Online-Spielebereich ab 18 Jahren nennen. Dort ist die Prüfung innerhalb von 1-2 Minuten per Schufa-Abfrage erledigt. Mich würde mal ein Statement von Microsoft zu diesem Thema interessieren.

Lars Hörrmann, via E-Mail

Zuerst müssen wir einen Irrtum aufklären: Mit dem Dashboard hat die Sperre nichts zu tun, die wird über die geografische Zuordnung der IP-Daten erzielt. Du führst Dinge auf, die den Kern der Sache treffen. Wir sind nun mal in Deutschland und hier gehen die Uhren in Sachen Jugendschutz einfach anders. Microsoft nimmt zu den genauen Details keine Stellung, verweist aber darauf, dass sie aufgrund des eingebauten Alterssystems keine Titel ohne Freigabe zulassen – das ist ärgerlich, aber solange wir sie trotzdem spielen können verkraftbar. Das genannte Webseiten-Beispiel hinkt leider, denn digitale Übertragungen unterliegen anderen Kriterien als ein Versand, der letztlich in der echten Welt stattfindet. Was Deine gekauften Karten angeht – die fallen leider unter eigenes Risiko: Nachdem Du sie nicht mit einem deutschen Zugang erworben haben kannst, garantiert Microsoft nicht für dauerhafte Nutzbarkeit – das muss Spielern klar sein.

Zünftiger Gitarrensound

Wie heißt die geile Band, die bei Eurem Beitrag zum "Bourne"-Game am Anfang und Ende spielt? Die rocken ja fast alles weg! Mehr davon, Michael!

Christian, per E-Mail

Die Band heißt "Lower than Zero" und stammt aus Augsburg. Die Songs sind vom Album "Apocalypse is the Cure", allerdings wirst Du das in keinem Laden finden. Auf www.myspace.com/lowerthanzero findest Du weitere Infos.

Aufruf an alle GEMA-freien Bands: Schickt Michael Euren Sound!

SCHREIB MAL WIEDER:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 6. Juni 2008.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.
Ab sofort könnt Ihr auch online teilnehmen unter www.maniac.de

GEWINNSPIELE

Ihr wollt Spaß, wir geben Gas!

Zusammen mit Nintendo schicken wir Euch auf die Kartbahn und verlosen unter den richtigen Einsendungen folgende Items:

1x "Mario Kart Wii"- Turbopaket mit Wii-Konsole, zwei Wii-Wheels und natürlich "Mario Kart Wii"

3x "Mario Kart Wii"





Funracer und solche, die es werden wollen, beantworten flott folgende Frage:

Mit welchem Eingabegerät lässt sich "Mario Kart Wii" nicht steuern?

A: GameCube Controller
B: Wii Classic Controller
C: Roter Panzerkontroller Potjomkin

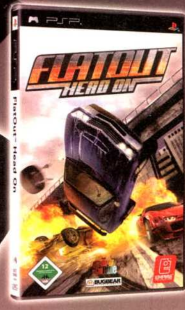
Stichwort: Mario Kart Wii

Mobile Zerstörungsorgie

Marchsreiter macht modisch-mobile Motorfreaks munter und verlost zusammen mit uns

5x "FlatOut Head On"-PSP Spiel, Shirt in Rot oder Braun & Schlüsselband





Moderne Mobilraser beantworten dafür unsere Preisfrage:

Wer sitzt in der deutschen Version von "FlatOut Head On" hinterm Lenkrad?

A: Crash Test Dummies
B: Michael Schumacher
C: Racing Stuchlik

Stichwort: FlatOut

KNOW-HOW

XBOX 360 UND HDTV

Wenn es an Schnittstellen mangelt, muss nicht gleich eine neue Konsole her: Die HD-Bilderpracht lässt sich auch ohne HDMI-Anschluss genießen!

Xbox-360-Fans der ersten Stunde staunen beim Kauf eines HDTVs nicht schlecht: Auf einmal fällt Euch auf, dass Eure Microsoft-Konsole keinen HDMI-Anschluss besitzt und der Elektrofachhandel keinerlei Adapterkabel anbietet. Zum Glück verfügen HDTV-Geräte über weitere Anschlüsse, über die Ihr hochauflösende Grafiken auf den Bildschirm bringt: MAN!AC klärt, welche Alternativen sich anbieten. *oe*

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
Adapter & Kabel	www.wolfsoft.de

1 KOMPONENTENKABEL (YUV)

Die erste Wahl ist das "Component HD AV Kabel", das Microsoft für 30 Euro und Dritthersteller ab 15 Euro anbieten. Dabei sind günstige Varianten nicht minderwertig, aber schlechter abgeschirmt und daher störungsempfindlicher. Wenn Elektrosmog das Bild mit Streifen und Schatten verunstaltet, müsst Ihr ein qualitativ hochwertigeres Kabel besorgen. Das Komponentenkabel überträgt die Bildsignale analog über drei Cinch-Stecker. Auf diese Weise lassen sich bei Spielen die drei gängigen HDTV-Auflösungen (720p, 1080i, 1080p) darstellen.

Bei HD-DVD-Wiedergabe wird aufgrund von Kopierschutzbestimmungen maximal ein 1080i-Signal übertragen. Abhängig von Eurem Display kann die 720p-Einstellung bei HD DVD das beste Bild liefern. Ausprobieren heißt hier die Devise!



Das Microsoft-Kabel ist doppelt so teuer wie seine günstigsten Konkurrenten, aber sehr zuverlässig.

HDTV-Einstellungen
480p
720p
1080i
1080p

Legt den Schalter am Stecker auf 'HDTV' und entscheidet Euch zwischen drei HD-Auflösungen.

2 DIE VGA-ALTERNATIVE

Falls die Xbox 360 auch mal am PC-Monitor laufen soll, besorgt Ihr Euch ein VGA-Kabel ab 20 Euro. Wenn Ihr dieses zwischen Konsole und Bildschirm stöpselt, erscheint in den Einstellungen ein Menü mit neuen Auflösungsformaten. Wie Ihr im Bild rechts seht, entscheidet man sich hier nicht zwischen drei HDTV-Standards, sondern mehreren Monitor-Auflösungen. Weil auf PC-Monitoren und HDTVs die verschiedenen Auflösungen individuell zur Geltung kommen, solltet Ihr jede Alternative ausprobieren und selbst entscheiden, welche optimal zu Eurem Gerät passt.

Wenn Euer HDTV-Gerät keine HD-Standard-Auflösung bietet (1.280 x 720 Pixel oder 1.920 x 1080 Pixel), ist bei Spielen VGA die beste Anschluss-Option. Denn habt Ihr die TV-Auflösung im Xbox-360-Menü eingestellt, skaliert die Konsole auf das optimale Ausgangssignal – das Display muss nichts neu berechnen und kann dementsprechend keine Bildfehler addieren. Bei Filmen bringt die VGA-Verbindung hingegen keinen Qualitätsgewinn.



Vielseitig: Mit dem VGA-Kabel lässt sich die Xbox 360 an PC-Monitor und HDTV stöpseln.

Bildschirmauflösung
640 x 480
848 x 480
1024 x 768
1280 x 720
1280 x 768
1280 x 1024
1360 x 768

Ein neues Optionsmenü: Diese Auflösungen werden mit dem VGA-Kabel unterstützt.

3 ADAPTER-DSCHUNGEL

Weitere Kabel für HD-Auflösungen sind für die Xbox 360 nicht erhältlich. Allerdings gibt es im Fachhandel diverse Adapter, mit denen sich andere Schnittstellen des HDTV speisen lassen: Mad Catz bot Anfang des Jahres einen "HDMI Converter für Xbox 360" an, der allerdings wieder aus dem Handel genommen wurde. Deshalb müsst Ihr Komponenten- oder VGA-Kabel mit Steckern erweitern. So könnt Ihr mit der "DVI 3er-Cinch (YUV) Kupplung" (ca. 20 Euro) das Komponentenkabel an den DVI-Eingang des HDTV stöpseln. Für Besitzer eines VGA-Kabels bietet der "VGA DVI-I Adapter" (ca. 8 Euro) dieselbe Möglichkeit. Bedenkt beim Kauf aber die individuellen Auflösungsoptionen der Kabel (siehe Bilder oben), HD-DVD-Fans sollten immer mit einem Komponentenkabel arbeiten.

Adapter sind aber nicht nur für Besitzer alter, sondern auch neuer Konsolen mit HDMI-Ausgang interessant: Wenn Euer HDTV keine HDMI-Schnittstelle besitzt, lässt sich deren prächtiges 1080p-Signal mit dem "HDFURY Converter HDMI to RGB" (ca. 100 Euro) in die VGA-Schnittstelle des Gerätes speisen.



Die "DVI 3er-Cinch (YUV) Kupplung" bringt das Komponentensignal an den DVI-Eingang.

Die DVI-Alternative fürs VGA-Kabel ist günstiger, eignet sich aber nicht für Filmfreunde.

MAN!AC

EXTENDED

» INHALT

Indie. Muscle.

GAMECOCK

Publisher-Punks

WHO is WHO





MIKE WILSON



X MAN!AC: Warum hast Du Gamecock gegründet? Was gefällt Dir nicht daran, wie die bestehenden Publisher ihre Geschäfte machen?
Mike Wilson: Wir sind sogar ganz glücklich damit, wie die anderen Publisher arbeiten (lacht). Wenn sie mehr auf innovative Spiele setzen oder wenigstens die Rechte der Künstler ehren würden – ich meine nicht nur verbal, sondern auch in Verträgen –, dann bräuchte uns die Industrie gar nicht. Wir wollen die Branche aber nicht verändern! Vielmehr ziehen wir unseren Vorteil daraus, dass sie sich offensichtlich nicht verändern kann.

Gathering of Developers hast Du mit einer ähnlichen Grundidee an den Start gebracht. Warum glaubst Du, dass Dein Geschäftsmodell dieses Mal besser funktioniert?
Gathering hat eigentlich super funktioniert. Wir haben in der kurzen Zeit unseres Bestehens PC-Spiele produziert, die sich über 8 Millionen Mal verkauft haben. Dummerweise hat Take 2 die meiste Kohle eingesteckt, weil wir unsere Toptitel nie selbst fertig bekommen haben. Und genau da liegt der Unterschied! Gamecock hat mehr finanzielle Mittel sowie ein ausgeglichenes Spieleportfolio. Wenn wir nur halb so erfolgreich sind wie Gathering of Developers und dabei unabhängig bleiben, haben ich und meine Kollegen noch viel zu lachen.

Fast alle Spiele von Gamecock sind entweder bizarr oder komplett verrückt. Wie sucht Ihr Eure Entwicklungspartner aus?
Es dreht sich alles um die Leidenschaft am Spielen. Die große Gemeinsamkeit unserer Entwickler ist, dass sie alle genau den Titel machen dürfen, den sie schon immer machen wollten. Und weil sie alle Markenrechte behalten und viel Geld verdienen, sind sie recht motiviert.

Wie kamst Du eigentlich auf den Namen Gamecock?
Er kam mir nach ein paar starken Drinks in den Sinn (lacht) und soll uns immer daran erinnern, dass wir uns nicht zu ernst nehmen dürfen. Außerdem steht Gamecock für einen Hersteller, der seine Spiele und Entwickler in den Vordergrund stellt – anders, als es unsere Konkurrenz tut!

Gamecock ist in der Videospielbranche bekannt für wilde Marketingaktionen. Seid Ihr tatsächlich so verrückte Typen?
Du musst schon ein bisschen bescheuert sein, um Deinen sicheren Job zu kündigen und einen Independent-Publisher zu gründen. Außerdem ist die Industrie zu einer steifen Cocktailparty verkommen – wir mischen den Laden ein bisschen auf, sonst schlafen noch alle ein!

Electronic Arts ist so ziemlich das genaue Gegenteil von Gamecock. Was hältst Du von solchen Firmen?
Ich denke, dort arbeiten sehr schlaue Menschen, die in der Wall-Street-Maschine gefangen sind. Sie tun mir zwar alle Leid, aber ich genieße es, mit ihren Aktien zu handeln.

Ihr habt einige witzige Werbespots mit Eurem Firmenmaskottchen gedreht. Wie wär's mit einem Kinofilm?
Viele Leute fragen uns danach, mal sehen. Ron Jeremy (Anm. d. Red.: ein legendärer Pornodarsteller) scheint daran interessiert zu sein, den Gamecock zu einer Filmfigur für Erwachsene zu machen – aber so was geht bei uns im prüden Amerika natürlich nicht (lacht).

Erzähl uns ein bisschen von Deiner bewegten Zeit bei Ion Storm!
Die meiste Zeit war es dort sehr lustig. Als ich weg war, wurde es aber recht ungemütlich. Einer der besten Momente war aber, als John Romero mit einer randvollen Burger-King-Tüte in ein französisches Luxusrestaurant kam: Er hatte einfach genug von dem seltsamen Bonzenfraß! Dieser Vorfall hat natürlich sämtliche negativen Vorurteile gegenüber uns Amerikanern bestätigt.

Was war die verrückteste Marketing-Aktion, die Du jemals gemacht hast?
Es gibt da so eine Sache, die wir Ende des Jahres in Deutschland abziehen werden... Das solltet Ihr nicht verpassen!





Unverschämter Hallodri oder genialer Unternehmer? Der Boss des kleinen Publishers Gamecock ist ein echtes Enfant terrible. Wir trafen den eigenwilligen Paradiesvogel zum klärenden Gespräch.



VOM GOTT ZUM GOCKEL - DIE BEWEGTE KARRIERE DES MICHAEL S. WILSON

1995 heuert Wilson als Marketingchef bei id Software an und kümmert sich dort um die "Hexen"-, "Quake"- und "Doom"-Serien.

1996 gründet er zusammen mit John Romero und Tom Hall das Entwicklerstudio Ion Storm. Später wird er sogar zum Geschäftsführer der Firma.

1997 muss Wilson seinen Chefsessel räumen. Der Grund: sein angespanntes Verhältnis zum wichtigsten Geldgeber Eidos.

1998 taucht der Tausendsassa wieder auf – und zwar als Mitbegründer von Gathering of Developers (kurz: GOD). Ziel des Zusammenschlusses mehrerer Entwickler war es, die Allmacht der Publisher zu brechen. Zwei Jahre später wird das Label von Take 2 gekauft und so selbst Teil eines großen Herstellers.





2001 kündigt Mike Wilson seinen Arbeitsvertrag mit Take 2 und heuert 28 seiner insgesamt 30 Gathering-Mitarbeiter für ein neues Projekt an: "SubstanceTV". Doch der kommerzielle Erfolg des auf DVD erscheinenden Multimedia-Magazins bleibt aus.



2002 landet der Lebemann wieder bei Take 2. Dieses Mal ist er als Scout für talentierte Entwickler angestellt. Nebenher werkelt er an seinem ersten Film, der Dokumentation "Burning Man: Beyond Black Rock".



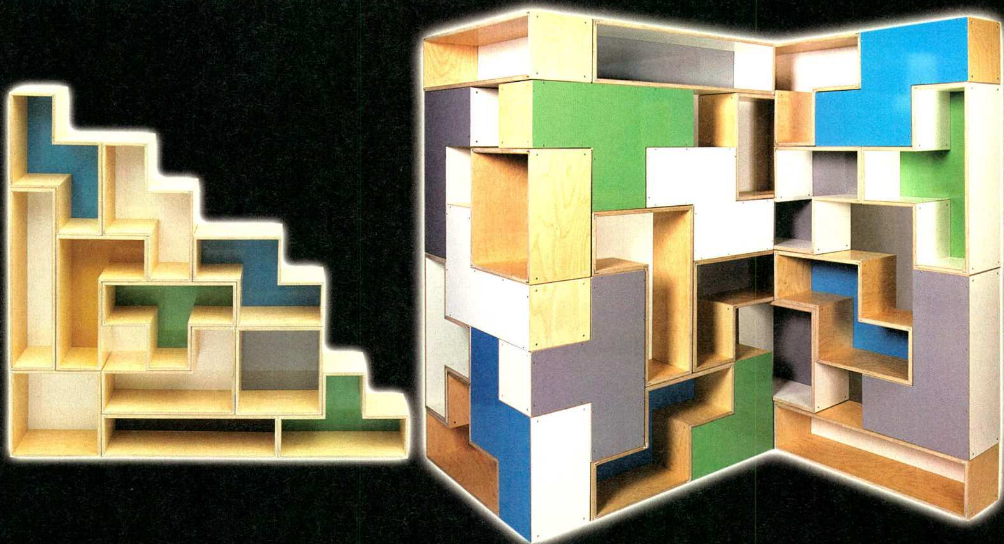
2004 hat der gute Mike (im Bild rechts oben) aber schon wieder genug von Take 2 und geht auf die Suche nach Investoren für seine neueste Idee, den unabhängigen Publisher Gamecock.

2007 ist es dann soweit: Die Gamecock Media Group wird gegründet. Der erste Titel, der unter dem neuen Label erscheint, ist "Dementium: The Ward" für den DS.

2008 meldet sich Wilsons ehemaliger Kollege John Romero zu Wort und wirft ihm vor, Ion Storm in den Sand gesetzt zu haben. Wilson antwortet mit einem offenen Brief. Hier ein kleiner Auszug:



"Deine famose Arbeitsmoral und Dein starker Charakter haben nicht viel mehr als eine Spur aus Ex-Frauen, vaterlosen Kindern und falschen Brüsten hinterlassen, bevor Du auch noch nach Rumänien geflogen bist, um Deine Frau zu finden. Lass es mich wissen, falls sie nicht mehr aktuell ist. Ich versuche dann, Dir eine neue in Russland aufzutreiben!



Das perfekte Regal für Eure Spielesammlung

Seid Ihr ein glühender "Tetris"-Fan und habt mal eben ein paar tausend Dollar übrig? Dann solltet Ihr Euch die Luxusmöbel der Designergruppe Brave Space genauer anschauen: Für umgerechnet ca. 1.000 Euro bekommt Ihr ein 'Tetrad Flat'-Modul wie Ihr es links seht – dessen Optik orientiert sich augenscheinlich an Pajitnovs Puzzleklassiker "Tetris". Wer mehrere Bausteine stimmig zu einem großen Ganzen zusammenführt, erhält ein praktisches wie formschönes Möbelstück für seine Spiele-Raritäten und kann gleichzeitig sicher sein, umweltverträgliche Qualität gekauft zu haben: Sämtliche Produkte der Firma aus Brooklyn, New York, tragen ein Öko-Zertifikat und werden aus nachwachsenden Rohstoffen hergestellt.

Auf www.bravespacedesign.com findet Ihr noch zahlreiche andere, sündhaft teure Einrichtungsgegenstände. Außerdem beruhigt der Hersteller ängstliche Kaufinteressierte: "Die unterste Reihe des 'Tetrad'-Regals wird nicht verschwinden, wenn Ihr sie komplettiert habt."

Kunst oder Krempel? Teil 3

Der krönende Abschluss: Zum dritten und letzten Mal stellen wir Euch interessante bis abgefahrene Fan-Projekte und Videospielprodukte vor. ***ms***

Super Mario Lego Kart

Wenn Mike Crowley aus den USA nicht gerade Spielzeugmessen oder Comic-Conventions besucht, spielt er mit Lego. Genauer gesagt bastelt er aus den dänischen Klötzchen dreidimensionale Abbildungen berühmter Film- und Fernsehfiguren – am liebsten Charaktere und Schiffe aus dem "Star Wars"-Universum. Ähnlich begeistert ist Mike von der "Mario Kart"-Serie, also hat er die Stars der Handheld-Raserei "Mario Kart DS" mit vielen bunten Steinchen nachgebaut. Seid Ihr von Marios neuester Wii-Flitzerei ähnlich begeistert, dann holt flugs Euer altes Spielzeug vom Speicher und baut Eure Rasertruppe.







Dresscode für Gamer

Wir haben für Euch erneut bei der Onlineshop-Community www.etsy.com gestöbert: Der Verkäufer 'The Vintage Doctor' hat sich auf ausgefallene Korsetts und Kleider spezialisiert – Motive von Arielle, Micky Maus oder Star Trek, aber auch aus den "Super Mario"- und "Zelda"-Serien zieren die 100 Dollar teuren Schnürmieder (rechts). Für umgerechnet 20 Euro tretet Ihr dem König des Kosmos so richtig in den Hintern – mit den stylischen Baumwoll-Schuhen im kultigen "Katamari"-Design (links), erhältlich im Shop von 'pejorativecharm'. Auf dem Weg zur Schule, Uni oder Arbeit verstaut Ihr Euer Notebook am besten in der "Pitfall"-Tasche – zu kaufen gibt es das gute Stück bei 'novellamarie' zum stolzen Preis von 120 Dollar.







Ein Affe geht zur Uni

Donkey Kong, Nintendos einstmals grimmiger Affenschurke, gehört nicht nur zum Who's who der Videospiel-Prominenz, er hat es sogar an die Universität geschafft. Studenten der kalifornischen UC Santa Cruz verschönerten ein Gebäude der Fakultät für Ingenieurwesen mit einem überdimensionalen Level des Automatenklassikers "Donkey Kong". 20 helfende Hände waren nötig, um in fünf Stunden Akkordarbeit ca. 6.500 Post-its an der Glasfassade des E2-Traktes anzubringen. Um genug von der jeweiligen Papierfarbe zu haben, mussten sogar 14.000 der praktischen Klebeblätter gekauft werden. Wer die Entstehung des irrwitzigen Projektes in Zeitraffer betrachten möchte, tippt die Internetseite www.soe.ucsc.edu/~inio/dk/ in seinen Browser. Dort findet Ihr nicht nur weitere Bilder, sondern auch ein Video, in dem die fünf Arbeitsstunden in 90 Sekunden zusammengefasst werden. Bereits 2005 wurde Klempner Mario eine ähnliche Ehre zuteil – Bildbeweise findet Ihr unter www.yikes.com/~pengo/8bit/.

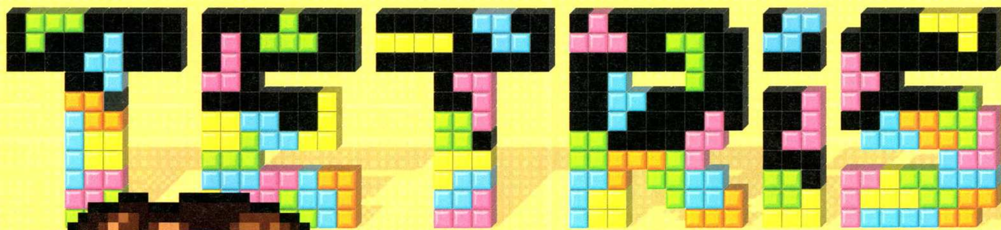
Pünktlich zum Wii-Launch in Italien warb Nintendo mit einer ähnlichen Aktion für den kommenden Konsolenrelease: Pixelbilder von Link, Mario und Donkey zierten Werbeflächen italienischer Großstädte. Unter dem Motto "Wii'll not forget" wurden Zocker darauf aufmerksam gemacht, dass sie ihre liebsten Klassiker bald via Virtual Console noch einmal erleben können. Das erfuhr jedoch nur, wer dreist einen Papierpixel entwendete.







MEIN LEBEN NACH





Alexey Pajitnov plaudert mit uns über seine Karriere jenseits des legendären Klötzchenhits.

Zweifelsohne hat jeder schon mal von "Tetris" gehört (siehe "Making of" in MAN!AC 10/07), und durch den Knobler kennen viele Spieler Alexey Pajitnov. Als Mathematiker, der an der Akademie der Wissenschaften in Moskau arbeitete, führte Alexeys Liebe zu Puzzles und Programmierung zur Entstehung seines bahnbrechenden Erfolgs.

Nach seinem Meisterwerk tat er sich allerdings schwer: "Als 'Tetris' fertiggestellt war, freute ich mich darauf, die vielen kleinen Knobelideen in meinem Kopf umzusetzen. Ich habe mit fünf oder sechs Spielen hintereinander angefangen und war sehr produktiv. Aber jedes Mal, wenn ich ein Spiel bei einem Hersteller vorstellte, erwarteten alle ein weiteres 'Tetris'."

Alexeys Selbstvertrauen war angeknackst: "Ich mochte meine Entwürfe nicht. Ich hielt sie für schlechter als 'Tetris' und hatte das Gefühl, dass ich nicht gut genug war." Dem Druck der Hersteller folgend erschuf er ein 'weiteres' "Tetris" – das einzige Mal, dass er direkt an einer Fortsetzung des Titels beteiligt war. "Manche Leute waren der Auffassung, 'Tetris' sei so einfach gestrickt und ich solle es doch in 3D machen – so entstand 'Welltris'", erinnert sich Alexey.

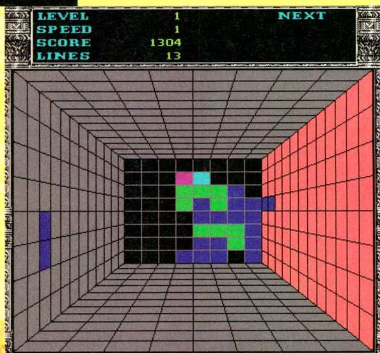
"Aber ich erkannte, dass 'Tetris' schon in zwei Dimensionen für das menschliche Gehirn anstrengend war – in 3D wäre es ziemlich langweilig und langsam geworden." Als Kompromiss wurde deshalb ein Brunnen als Spielfeld verwendet. Die Stücke konnten an den Wänden entlang bewegt werden und die Linien wurden am Boden gebildet. Standen Teile auf eine Wand über, wurde diese blockiert, was dem einfachen "Tetris"-Konzept mehr Strategie einhauchte. "Der Brunnen war genau das, was wir brauchten – er täuschte Dreidimensionalität vor, aber das Spiel selbst blieb in 2D", sagt Alexey.

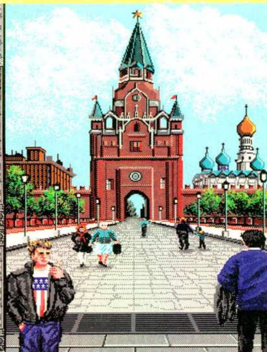
Er hält "Welltris" für ein gutes Spiel, auch wenn es die Öffentlich-

STECKBRIEF

Name: Alexey Pajitnov
Alter: 52
Beruf: Freiberuflicher Spieledesigner

Softographie (Auswahl):
- **Tetris** (1985, Elektronika 60 – und umgesetzt auf nahezu alle jemals erhältlichen Konsolen und Computer)
- **Welltris** (1989, u.a. PC, Arcade)
- **Faces** (1990, Amiga)
- **Hatris** (1991, u.a. Arcade, NES)
- **Ice & Fire** (1995, PC)
- **Pandora's Box** (1999, PC)
- **Microsoft Puzzle Collection** (2000, PC, Game Boy Color)
- **Hexic** (2005, PC, Xbox 360)
- **Dwice** (2006, PC)





"Welltris" benutzte einen Brunnen als Spielfeld und fügte dem klassischen "Tetris"-Konzept buchstäblich eine neue Dimension dazu.

"Hatris": Es ist "Tetris". Mit Hüten. Mehr oder weniger. Und ja, deren Träger sehen wirklich wie kleine Alexey Pajitnovs aus.

keit längst nicht so in den Bann zog wie "Tetris". "Es war nicht gut umgesetzt – es war kompliziert und mit der EGA-Bildauflösung verknüpft, mit der es auch verschwand. Es hat in Japan länger überlebt, als Spielhallenautomat für vier Spieler, von denen jeder eine Seite des Brunnens nutzen konnte – eine ideale Auslegung des Spiels!"

DER NÄCHSTE SCHRITT

Mit "Faces" und "Hatris" nahm Alexey Abstand von abstrakten Blöcken, auch wenn beide Spiele auf "Tetris"-Ideen basierten: Die Aufgabe für den Spieler bestand darin, zufällig ausgewählte Gegenstände auf eine vorgegebene Art und Weise anzuordnen, damit sie verschwinden und Platz für weitere Teile frei machen. "Aber das war nur eine kurze Phase", erklärt Alexey. "Ich war vor allem damit beschäftigt, Spiele für Microsofts 'Puzzle Collection' zu entwickeln." Diese Sammlung von zehn Spielen – ein paar davon stammen von Alexey – deutete an, was sein nächster Karriereschritt sein würde. Nach einem kurzen Flirt mit dem Action-Genre – den "Ice and Fire"-Fehltritt beschreibt Alexey als





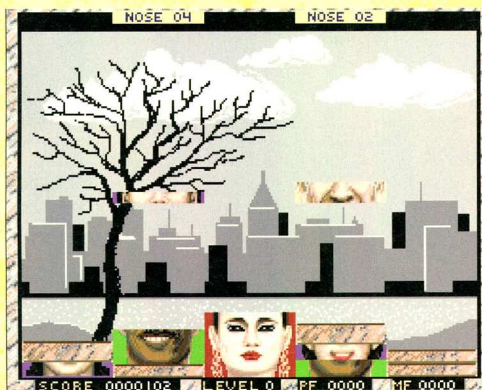
"Ice and Fire" kennt Ihr nicht? Kein Problem, auch Alexey Pajitnov würde seinen Action-Fehltritt gerne wieder vergessen.







Reist um die Welt und löst alle möglichen visuellen Puzzles in Alexeys leider nur leidlich bekanntem Meisterstück "Pandora's Box".



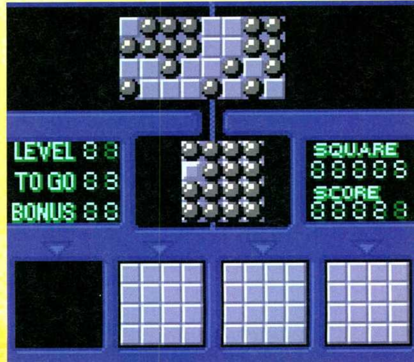
"Faces" auf dem Amiga – nicht gerade eine von Pajitnovs einfallsreichsten Entwicklungen.

'totalen Flop' – begann er mit der Arbeit am Online-Puzzle-Projekt "Mind Aerobics": "Ich entwarf rund ein Dutzend Puzzles und jeden Tag stellten wir mehrere Konfigurationen davon online. Damit waren wir aber unserer Zeit voraus – Gelegenheitsspieler gab es seinerzeit noch nicht, deshalb hielten wir nicht lange durch." Aber mit diesem Konzept wurde der Grundstein gelegt für das, was Alexey selbst als sein größtes Werk erachtet: "Pandora's Box". "Mit 'Mind Aerobics' hatte ich ein neues Knobelgenre entdeckt – das visuelle Puzzle", sagt Alexey. "'Pandora's Box' wurde zu einer Sammlung nicht-logischer Rätsel – um sie zu lösen, musste man sein 'Gefühl' für Farbe, Form und Anordnung nutzen."

Anders als "Tetris", das Knall auf Fall fertig wurde, beschäftigte "Pandora's Box" Alexey fast drei Jahre lang. Er erklärt: "Das Design der Puzzles dauerte nicht lange, aber ich musste mir ihre Gestaltung überlegen, passende Bilder finden und sie in Stücke schneiden. Das Spiel hatte hunderte von Aufgaben, von denen ich die meisten selbst erstellt habe, deshalb hat es so lange gedauert." Für Alexey übertrifft "Pandora's Box" sogar "Tetris" hinsichtlich der Bedeutsamkeit für seine Karriere: "Die 'Tetris'-Geschichte ist großartig, aber das hatte sehr viel mit Glück zu tun – ich kann mich glücklich schätzen, dieses Spiel zu Beginn meiner Karriere entwickelt zu haben. Aber 'Pandora's Box' ist etwas, das ich mit meinen



Bei "Fringer" (Teil der "Microsoft Puzzle Collection" auf dem PC) geht es darum, Knoten durch Mausklicks aufzulösen.



Das exzellente "Finty Flush" ist Teil der "Microsoft Puzzle Collection" – hier in der Game-Boy-Color-Fassung.

eigenen zwei Händen begonnen und beendet habe: Ich erschuf das Konzept, das Genre und das Produkt." Obwohl das Spiel kommerziell weniger Erfolg hatte als einige seiner anderen Werke, hat das Alexey nie entmutigt: "Das Spiel bekam gute Tests und seine Zeit wird kommen – irgendwann wird es wiederentdeckt und richtig populär. Daran glaube ich immer noch."

ZURÜCK ZUR ACTION

Alexey's jüngste Entwicklungen – "Hexic" und "Dwice" – führten ihn wieder ein Stück zurück zu den Action-Knobler-Wurzeln. Die Spiele vereinen die hektische Natur eines "Tetris" mit der Musterbildung seiner Puzzle-Titel. Auch in "Dwice" dreht sich alles um fallende Blöcke, wobei der Spieler gleiche Formen entfernen muss. "Hexic" benutzt farbige Sechsecke, die man dreht, um Gruppen von drei oder mehr gleichfarbigen zu basteln, damit sie verschwinden. Xbox-360-Besitzer mit Festplatte konnten sich vom Suchtfaktor schon beim Konsolenkauf überzeugen, denn Microsoft packte das quirlige Spiel als Gratisbeigabe dazu.



Bei "Dwice" halten Spieler Lawinen auf, indem sie gleiche Paare anklicken, die dann vom Bildschirm verschwinden.

"'Dwice' ist ein eigenständiges Spiel, doch als ich es entworfen habe, war es fast so simpel, das ich das Gefühl hatte, es wäre ein Abklatsch von irgendwas", sagt Alexey. "Es vereint die besten Ideen aus den 2D-Blockpuzzles, die ich geschaffen habe, und war sehr gut umgesetzt." Das ist laut Alexey auch das Geheimnis, wie man ein populäres Spiel zu machen hat: "Entwickler müssen sich darin verlieben! Das ist auch mit 'Hexic' passiert – die Programmierer haben das Spiel vergöttert und eine tolle erste Fassung zusammengebaut."

Obwohl es durchaus ein eigenes Konzept verfolgt, gibt Alexey zu, dass sich "Hexic" ein wenig an einem anderen Spiel orientiert: "Es ist meine Antwort auf 'Bejeweled'. Ich habe mich über 'Bejeweled' geärgert – so eine brillante Idee, aber die erste Version war furchtbar – und ich wäre sofort bereit gewesen, es zu optimieren. Aber es war ja nicht mein Spiel! Doch als ich das Angebot bekam, wieder Onlinespiele zu machen, begann ich darüber nachzudenken, etwas Ähnliches, aber Besseres zu machen – und kam so auf 'Hexic'."

Obwohl seit Alexeys erstem Ausflug in die Spielewelt zwei Jahrzehnte vergangen sind, ist nicht zu übersehen, dass ihn Knobeleien noch immer faszinieren. "Puzzles sind intellektuelle Unterhaltung, die das Gehirn stimulieren. Ich bin ein verkopfter Mensch, deshalb habe ich mit Puzzles am meisten Freude." Alexey merkt an, dass andere Spiele eher gefühlsbetont seien und deshalb zielgruppenorientiert sein sollten. "Charaktere müssen bei den Menschen ankommen, und man kann die breite Masse auf diese Weise kaum erreichen, weil jeder einen anderen Geschmack hat. Mit abstrakten Puzzles kannst du dagegen etwas erschaffen, das alle anspricht und eine größere Lebensspanne hat."

Alexey Pajitnovs Biographie zeigt, dass es sich in der Spiele-Industrie nicht auszahlt, sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen – im Gegenteil, große Erfolge können die Karriere bremsen: "Schon früh habe ich beschlossen, dass 'Tetris' eine Sache ist, die ich vergessen sollte, um als junger, unbekannter Designer weiterzumachen. Wenn du in diesem Leben etwas erreichen willst, musst du manchmal deine vorherigen Leistungen hinter dir lassen und von Neuem beginnen. Ich habe mich entschieden, dass es genügt, das Erschaffen von Spielen zu lieben – keine Erfolgsprognosen und keine Vergleiche mehr. Und es hat angefangen zu funktionieren, denn auch wenn ich ein paar schlechte Spiele gemacht habe, sind mir doch einige gute gelungen. Ja, ich bin ziemlich glücklich mit meiner Karriere."

gr/us/mh



Entworfen als Reaktion auf "Bejeweled", hat sich "Hexic" zum populären Spiel mit eigenem guten Ruf gemausert.

HALL OF SHAME





Zum 17-Button-Controller gab's austauschbare Schablonen für die Tastenbelegung.

Diesen Monat verscherze ich es mir wahrscheinlich mit der einen oder anderen MAN!AC-Leserin (vielleicht sogar mit beiden!), wenn ich zugebe: Ich kann Katzen nicht ausstehen, nur den Kollegen Kazmaier mag ich. Selbst wenn attraktive Damen auf allen Vieren auf mich zukriechen und fauchen, stößt mich das ab, sobald sie ein Katzenohrenhäubchen tragen. Kein Wunder also, dass ich Ataris Jaguar nie viel abgewinnen konnte. So ist mir zwar "Alien vs. Predator" entgangen, dafür blieb mir aber bis jetzt der ganze andere Schrott erspart. Wie gesagt: bis jetzt!

Ataris letzter Versuch, im Konsolengeschäft Fuß zu fassen, brachte den Jaguar hervor, der haufenweise stinkende Software-Brocken hervorwürgte. Wer auf Ataris vollmundig angekündigten Pseudo-64-Bitter hereinfiel und eine der kratzbürstigen Spaßbremsen kaufte, den plagte alsbald ein schlimmer Kater. Der hielt sich glücklicherweise nicht allzu lange, was unter anderem auf schlechte Vermarktung zurückzuführen ist. Kein Wunder, schließlich wird noch heute gestritten, ob die Kiste auch wirklich 64-Bit-Power unter der Haube hatte. Hauptsache, die PR-Abteilung schwätzt großspurig auf – das kann ich auch! *mh*



Checkered Flag



Du willst geniale Racing-Action vom Allerfeinsten, bei dem Dir das Adrenalin bis in die Haarspitzen steigt? Dann hol Dir "Checkered Flag". Rase in atemberaubender Höchstgeschwindigkeit über echte Polygonstrecken, die so sensationell detailliert sind, dass sie auf pixelige Texturen komplett verzichten. Die geballte 64-Milliarden-Bit-Power des neuen Atari Jaguar ermöglicht Dir einen Highspeed-Trip, den Du nie vergessen wirst! Deine Freunde staunen mit weit offenen Mündern, wenn Du Ihnen die wahre Bedeutung von Geschwindigkeit zeigst. "Checkered Flag" steht für echt innovativen Fahrspaß und bietet wirklich revolutionäre neue Features. Erlebe hautnah die nervenzerreißende Anspannung, wenn Du Dich an den anspruchsvollsten Rundkursen der Welt versuchst. Nur die besten Rennsportprofis sind in der Lage die exzellenteste Fahrphysik aller Zeiten zu meistern. Stelle Dich äußerst realistischem Regen, der physikalisch korrekt von oben ohne Umwege nach unten fällt. Bombastische Nebelwände verschleiern den Streckenverlauf direkt vor Deiner Nase und treiben Dich zu Höchstleistungen. Noch nie war ein Rennspiel so gnadenlos gut wie "Checkered Flag". Das Game ist das absolut perfekteste Spiel der Welt und kitzelt wirklich und wahrhaftig das Allerletzte aus Ataris Hochleistungskonsole heraus. Gegen "Checkered Flag" ruckelt selbst die Realität!



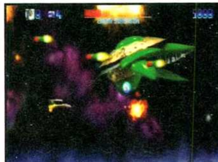


Dank der realistischen Fahrphysik springt Dein PS-Bolide wie ein Flummi!

Trevor McFur in the Crescent Galaxy



Das beste Action-Game aller Zeiten kommt! Zum ersten und einzigen Mal in der Geschichte der Menschheit startet der unbesiegbarste Fighter der Welt auf dem Atari Jaguar mit Vollgas durch: Trevor McFur bietet Dir geniale Abschießspiel-Action wie es sie noch nie gegeben hat. "Trevor McFur in the Crescent Galaxy" ist der längste und verrückteste Name, den die westliche Gaming-Welt je gesehen hat. Bei Atari haben die kreativsten Köpfe der gesamten Branche Jahre benötigt, den Ttiel dieses Action-Highlights der Sonderklasse zu erfinden! Du glaubst, bereits alles gesehen zu haben? Dann schnall Dich an und begib Dich auf die abenteuerliche Reise von Trevor McFur. Chaotische Flugmanöver waren gestern, heute erlebst Du fette Endbosse, die sich auf hypnotischen Kreisbahnen bewegen und nur darauf warten, dass Du sie endlich abknallst. Bei diesen Manövern denkst Du so schnell um die Ecke, dass Dir schwindelig wird! Auf deiner revolutionär innovativen Reise durchs All triffst Du auf die verrücktesten Ideen, die es jemals auf ein Spielmodul geschafft haben. Nach jahrelanger Programmierarbeit, die wirklich das Allerletzte aus Ataris Hochleistungsprogrammierern herausgekitzelt hat, bist Du an der Reihe: Sind Deine Reflexe schnell genug für Trevor McFur in the Crescent Galaxy?





Der monoton kreisende Endboss (links) fordert Deine ganze Geduld!

Club Drive

Irrwitzigen Motorsport gibt es nur auf der echten Rennstrecke? Mit "Club Drive" wirst Du eines Besseren belehrt! Setze Dich ans Steuer Deines getunten Sportwagens und erlebe nie da gewesenes Sandbox-Gameplay voller wirklich revolutionärer Innovationen. Lass die Funken sprühen in einer virtuellen Welt, wo jedes einzelne der zehn dargestellten Polygone in Echtzeit berechnet wird. Die beeindruckende NoTexture-Engine aus Ataris hochwertigem Top-Seller "Checkered Flag" kommt erneut zum Einsatz und wurde aufwändig überarbeitet. So wenige Details gab es noch in keinem Racing-Game auf der ganzen Welt! Liefere Dir gnadenlose PS-Schlachten an völlig neuen Schauplätzen: Ob im Kinderzimmer, in der Parkgarage oder in der tollen Westernstadt – in "Club Drive" hast Du das Lenkrad in der Hand. Wähle aus verboten guten Richtungen wie links oder rechts und verschaffe Dir mit dem innovativen Rückwärtsgang den entscheidenden Vorteil im packenden Kampf gegen den Computer. Ataris neuester Mega-Hit kitzelt wirklich das Allerletzte aus Deinen Fahrkünsten heraus, wenn auf den dynamischen Kursen plötzlich die Welt Kopf steht. Im Kampf gegen die unberechenbare Spielphysik behalten nur die besten Piloten ihre Nerven!

Du glaubst, das war's schon? "Club Drive" ist nicht nur das beste Racing-Game, das Du je gespielt hast. Nein, denn es ist immer doppelt so gut, wie Du Dir vorstellen kannst: Sammle Power-Bälle während Du packende Duelle mit den genialen Computergegnern meisterst und erlebe eine spannende Story, wie es sie nie zuvor gegeben hat! In einer Zeit, in der zahllose Unfälle zu einem weltweiten Fahrverbot geführt haben, bist Du einer der Auserwählten. Sei nach 50 Jahren der erste Mensch, der einen der neuen, unzerstörbaren PS-Boliden fahren darf! Erkunde die sagenhafte Spielwelt und experimentiere mit dem genialen Rewinder. Mit diesem innovativsten Feature aller Zeiten kontrollierst Du die Zeit in nie gesehener Perfektion! Das gab es noch nie und Du erlebst es exklusiv in "Club Drive"! Sei dabei und kaufe Dir endlich dieses Spiel und hol Dir auch die anderen Mega-Kracher "Checkered Flag" und "Trevor McFur in the Crescent Galaxy", denn langsam gehen uns nicht nur die inflationär verwendeten Adjektive, sondern auch die überaus beliebtesten Superlative aus!

Ihr könnt auf den Bildern nichts erkennen? Dann stellt Euch vor, Ihr müsstet das Ganze auch noch spielen!



1994: Im selben Jahr wie "Club Drive" und "Checkered Flag" erscheint "Ridge Racer" für die Sony PlayStation und zeigt eindrucksvoll, wie Rennspiele Mitte der Neunziger aussehen können. Die entsprechende Hardware vorausgesetzt, sind Polygongrafik, Texturen und flotte Optik durchaus vereinbar, sogar Spielspaß scheint möglich, wenn man nicht auf den "Tom & Jerry" genannten Atari-Chipsatz angewiesen ist. Den vollmundigen Software-Versprechen des damaligen Firmenchefs Sam Tramiel folgten lediglich die erste "Rayman"-Hüpferei sowie die Mech-Schlacht "Iron Soldier" und Jeff Minters "Tempest 2000". Die drei Titel auf diesen beiden Seiten kommen nun endlich mit der Hall of Shame zu späten Ehren, ehe sie für unbestimmte Zeit wieder im Archiv des Verlagschefs verschwinden.

Solltet Ihr eine besonders deftige Spielspaßkatastrophe kennen, die auf keinen Fall in Vergessenheit geraten darf, dann schreibt eine E-Mail an hall-of-shame@maniac.de oder schickt eine Postkarte mit dem Stichwort "Hall of Shame" an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

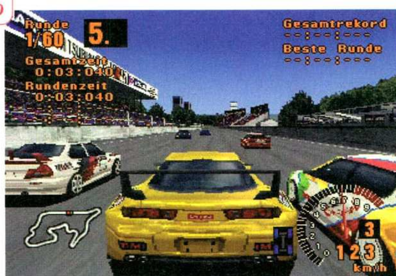
Hardware-Fotonachweis: "Spielkonsolen und Heimcomputer", ISBN: 3-00-015290-3 (www.gameplan.de)



MAN!AC VOR 10 JAHREN
TEST DES MONATS

» Gran Turismo





...und was wir heute dazu sagen

Wie die Zeit vergeht: Eine Dekade ist es schon her, dass Polyphony Digital mit dem ersten "Gran Turismo" die Rennspielwelt umkrempelte. Einen so hohen Realismusgrad gepaart mit der (damals) umwerfenden Optik hatten Videospieler noch nicht erlebt, entsprechend begeistert fielen die Reaktionen aus. Und wenn man in die Gegenwart springt, hat sich die Lage nicht geändert: Immer noch fiebern alle einem neuen "Gran Turismo"-Teil entgegen – egal, wie lange er auch brauchen mag. Das Grundkonzept vom Erstling hat sich gehalten und wird heute noch weitgehend so verwendet. Spielen mag man das Debüt aber nicht mehr unbedingt: Polygongrafik altert nun mal schneller – und wenn die Nachfolger so viel besser aussehen, bleibt wenig Raum für Nostalgie.

AUSBLICK

Im Testteil duellieren sich zwei der größten Videospielnamen der Gegenwart: Auf der einen Seite **Grand Theft Auto IV**, auf der anderen **Metal Gear Solid 4** – wer wird die Nase vorn haben? Des Weiteren schleichen wir bei **Alone in the Dark** durch den Central Park, schlachten in **Rise of the Argonauts** mythische Monster ab und schlagen uns bei **EndWar** durch. Außerdem werfen wir auf Mallorca einen Blick auf **Vivendis kommende Spiele** wie **Prototype**. Dazu gesellen sich zwei Top-Produkte, die wir noch nicht verraten können – seid gespannt auf die nächste Titelstory!



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 07/08 erscheint am 30.05.2008

AUF DER MAN!AC-DVD:



» Midway Gamer's Day 2008

Wir fliegen in die amerikanische Spieler-Metropole und begutachten die kommenden Hits des US-Publishers: Was geht bei **This is Vegas** ab? Wie rabiat wird das neue **Mortal Kombat**? Hat Vin Diesels **The Wheelman** wirklich etwas drauf? Gibt's womöglich noch Überraschungen? Das alles verraten wir Euch nächste Ausgabe!

» Crisis Core: Final Fantasy VII

Der lang erwartete Ableger des populärsten Serienteils steht in den PAL-Startlöchern. Unser Testvideo zeigt, ob "Final Fantasy"-Fans spätestens jetzt eine PSP brauchen.

Teaser-Videos auf www.maniac.de ab 26.05.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Michael Herde (mh), André Kazmaier (ak, Volontär), Jan Königsfeld (jk, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Winnie Forster (wi), Boris Kretzinger, Craig Grannell (gr), Hendrik Lesser, Nils Dittbrenner
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 53
NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer
Titelmotiv: Silent Hill: Homecoming © Konami
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2008

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN